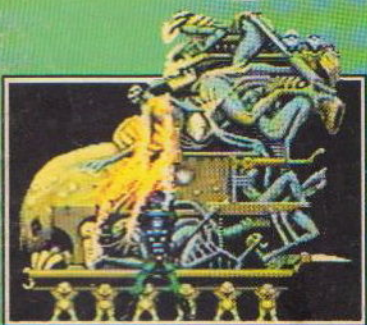
AÇÃO GAMES
PC: CAR AND DRIVER
3451 - ED.30 - CR$ 50.000,00
EDITORA AZUL
ARCADES/NEO-GEO
FATAL FURY 2
DETONE COM OS MELHORES GOLPES
MARIO E STREET FIGHTER NO CINEMA
MASTER
TAZ-MANIA
SNES
UM ESCRACHADO JOGO DE LUTA
RANMA 1/2 2
MEGA
CHAKAN: FINAL SURPREENDENTE
SEGA CD
VIDEOCLIPS
JOGOS
COMPATIBILIDADE
INCLUINDO NIGHT TRAP

START

SNES
RANMA 1/2 2

A segunda versão desse escrachado game de luta para você zoar e rir a valer

MEGA
SEGA CD COMPLETO

Nossa avaliação de 8 jogos em disco laser para o CD do Mega lançados nos Estados Unidos. Incluindo o revolucionário game Night Trap (foto)

MASTER
TAZ-MANIA

O bicho furacão volta louco para devorar o ovo gigante

SHOTS

- Os fabricantes começam a tomar providências contra a pirataria
- Esquenta a guerra dos consoles CD • Vem aí o novo Game Boy
- Street Fighter virou peça • Vai pintar filme do Super Mario

SUPER NES · MEGA · NINTENDO · MASTER · GAME BOY · GAME GEAR · PC · ARCADES

PILOTOS Christian Zaharic, Marcelo B. Massafeli Chin, Marcos Roberto de Lima, Tadeu Cerqueira Pereira, Wagner P. Hernandez

NOSSO SELO ESPECIAL PARA OS GAMES NOTA 10

Estas são as cotações para jogos que utilizamos na revista

FRACO · REGULAR · BOM · CHOCANTE

STREET FIGHTER 2 (SNES)

Como se dá o pilão do Zangief? Não conheço ninguém que saiba dar o golpe.
ANDERSON A. BAPTISTA
Bebedouro, SP

Tudo bem Anderson, é só girar o Direcional 360 graus, mais o botão de soco.

Qual é o ponto fraco de cada chefe?
ALEXANDRE E. C. MATOS
Cuiabá, MT

O ponto fraco de Balrog é o rosto; do Vega é o estômago e do Sagat são as pernas. Já o M. Bison não tem nenhum, Alexandre.

THE SIMPSONS/ STREETS OF RAGE/ SONIC (Mega)

Tenho três dúvidas. Eu queria saber dicas dos Simpsons e como vencer as ninjas morenas na terceira fase de Streets of Rage. E, por último, como faço para obter mais Continues em Sonic?
VANESSA ARMOND
Nova Iguaçu, RJ

Vamos por partes, Vanessa. Simpsons vs. Space Mutants é um game enorme e bem complicadinho. Dê uma olhada na edição 18 para ficar sabendo dos principais macetes. Quanto a Streets of Rage, não é difícil derrotar as ninjas morenas da terceira fase. Basta ficar no canto, pulando para desviar de seus ataques e dando voadoras sem parar. O melhor lutador para a tarefa é Adam. Uma dica: aprenda a seqüência de golpes das ninjas morenas para não ter problemas.

Para conseguir Continues na primeira versão de Sonic, entre na fase de bônus e comece a pegar argolas. As primeiras 50 que você conseguir valem uma vida. Ao pegar mais 50 argolas, você ganhará um Continue. E assim por diante: 150 argolas dão mais uma vida e 200 argolas dão mais um Continue. Uma dica: faça a fase de bônus na manha, bem devagar, para conseguir o maior número de argolas possível.

GRAND PRIX CIRCUIT (PC)

Qual o melhor carro para correr no Championship circuit? Há alguma dica para este jogo ficar mais difícil que o nível 5 (Pro)?
LUIZ FERNANDO C. SILVEIRA
Porto Alegre, RS

Cada carro tem um ponto forte e outro fraco. Mas já que você quer maior dificuldade, recomendados a McLaren, que é o carro mais potente, embora o de menor estabilidade. A Ferrari é a mais estável e menos potente e a Willians fica na média.

INDIANA JONES AND THE FATE OF ATLANTIS (PC)

Estou jogando há quase meio ano e acabei encalhando no segundo labirinto de Atlantis. Não consigo achar a terceira alavanca (lever) daquele trator.
TIAGO ZAFFARI
Passo Fundo, RS

Não existe terceira alavanca, Tiago. Você tem de usar o pin e o cetro, juntos e combinadamente, para acionar o trator.

SPIDER-MAN (Mega)

Como faço para passar do King Gips no Spider-Man, do Mega. Já tentei de tudo.
RODOLFO AUGUSTO MORAIS
Itaí, SP

Para vencer o King Gips você precisa fazer duas coisas. Primeiro, salve a garota que está caindo no ácido, atirando teia para interromper a queda. Só depois preocupe-se com o vilão: ataque-o com voadoras na cabeça e com fluido de teia.

TOEJAM & EARL (Master/Mega)

Preciso urgentemente saber para que serve o papai noel de saco azul. Não me deixem na mão.
VICTOR SOLYMOSSY
Santos, SP

Caro Víctor, papai noel têm agradáveis surpresas. Mas para que ele não saia correndo, você precisa aproximar-se por detrás bem devagarzinho. Ele vai lhe dar presentes úteis para o resto do game. Mas não vá pela frente e nem ande depressa, senão ele sai correndo de novo. OK?

SOS/CARTAS Av. Nações Unidas, 5777
2º andar - São Paulo, SP - cep 05479-900

EPILEPSIA

Vimos nos jornais de minha cidade noticiarem que os videogames podem causar uma doença chamada epilepsia fotosensível. Por favor, esclareçam este assunto.
JEAN LAGONHA
Limeira, SP

Pode ficar calmo, Jean. A coisa não é tão grave como parece. Epilepsia é um problema do sistema nervoso que algumas pessoas possuem desde o nascimento. Ou seja, ninguém pega epilepsia: já nasce com ela. Normalmente, este problema é detectado logo nos primeiros anos de vida, quando aparecem as crises. Mas a descoberta da doença pode acontecer de uma hora para outra em adultos que nunca tiveram nada.

Uma pequena parcela das pessoas que possuem epilepsia é sensível às irradiações luminosas (daí o nome fotosensível) geradas pela TV durante os jogos de videogame. Este problema não era muito divulgado até que um garoto inglês, que era epiléptico fotosensível, sofreu um forte ataque depois de jogar videogame e morreu. A notícia correu pelo mundo todo, mas nem todos os jornais e programas de TV deram a explicação correta sobre a relação entra epilepsia e videogames. E, com isso, muitas pessoas ficaram confusas.

Ultimamente, todos os fabricantes de videogame têm colocado um alerta nos manuais dos jogos, explicando direitinho os efeitos que a irradiação luminosa pode causar nos epilépticos. Se durante o jogo a pessoa sentir tonturas, enjôo, perda da coordenação motora, desorientação e convulsões, deve parar de jogar na hora e procurar um médico. Felizmente, Jean, este problema é muito raro. Senão, todos nós aqui da redação já estaríamos aposentados.

GAME GENIE

Os códigos de Game Genie funcionam em qualquer jogo?
RAFAEL G. OLIVEIRA
Santos, SP

Não, Rafael. Existe um Game Genie para jogos de Nintendo 8 bits, um para jogos de Mega e outro para jogos de Super NES. E o Game Genie de cada sistema vem com uma lista de jogos e seus códigos. Se você usar senhas que não sejam as do próprio jogo, não vão funcionar.

SELO

Como o jogo Out of this World ganhou selo se sua cotação foi inferior ao Wonder Dog (ambos da edição 25)?
ALEXANDRE G. MEDEIROS
Porto Alegre, RS

Apesar de receber um conceito apenas regular em gráficos, Out of this World levou selo porque é um jogo inovador, empolgante, criativo e de versão idêntica ao original para PC. Wonder Dog é um game impecável, merecedor de todas as notas chocantes, mas sua estrutura é muito parecida com a de tantos outros jogos de ação que existem por aí. Por isso é que Out of this World mereceu o destaque do selo e Wonder Dog não.

FATAL FURY

Como este jogo foi passado para SNES se a versão Neo Geo tem muito mais memória?
VINÍCIUS G. RODRIGUES
Rio de Janeiro, RJ

Fatal Fury não foi copiado na íntegra, mas reprogramado para rodar no Super NES. Nesta reprogramação, as características do jogo foram mudadas para ter uma quantidade de memória menor. Sacou?

LIMPEZA

Como faço para limpar os cartuchos de Mega Drive? É necessário abri-los?
FERNANDA PEDRECAL
Salvador, BA

Você não precisa e nem deve abrir seus cartuchos para limpá-los, Fernanda. Basta usar um cotonete embebido em álcool para limpar os contatos da placa (aqueles que entram no bocal do console). Deixe o cartucho secar naturalmente.

OS PIRATAS QUE SE CUIDEM

Nintendo resolve jogar pesado contra a pirataria dos seus cartuchos. Enquanto isso, Super Mario e Street Fighter vão parar no cinema

NINTENDO LANÇA SUA FÚRIA CONTRA A PIRATARIA

Todos nós esperávamos para o começo deste ano o lançamento de *Street Fighter 2 - Champion Edition*. E nada de o jogo aparecer. Mas não pensem que isso esteja acontecendo por causa de um atraso de produção ou coisa parecida. É que a Nintendo recusa-se a lançar o novo jogo enquanto não tiver uma boa arma para combater a pirataria.

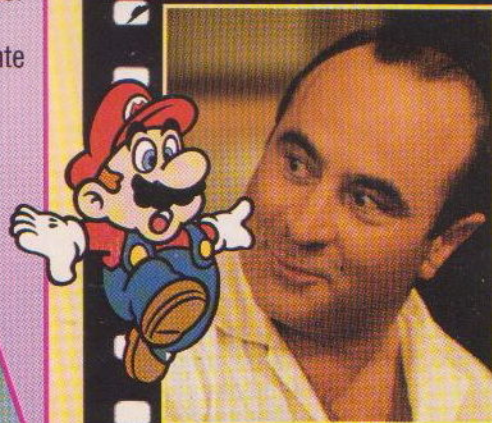
Desde que surgiu o Super Magicom, as vendas da empresa começaram a cair. Super Magicom é um engenhoso aparelho capaz de copiar o programa de um cartucho num simples disquete de computador. Já viu, né? Ninguém precisa mais comprar cartuchos para ter os jogos. Basta copiá-los de um amigo e pronto.

O que este aparelho faz é pirataria brava. Em todo bom país civilizado, copiar jogos é ilegal, dá processo e cana. Mesmo assim, basta dar uma passeada em Nagoya, cidade próxima de Tóquio, para comprar um Super Magicom em qualquer camelô por 50 dólares. 50 dólares! O preço de um simples cartucho.

Para combater a ousadia da pirataria, a Nintendo só vê um jeito. A partir do final deste mês, ela começa a lançar cartuchos com novos processadores que só os consoles Nintendo terão capacidade de ler. E pra ferrar de uma vez com a pirataria, também vão ser colocados vírius nos cartuchos. O vírus é como um programinha sacana dentro do cartucho, capaz de destruir o Super Magicom que tentar copiar o jogo.

Acredita-se que a empresa fabricante do aparelho esteja em algum lugar da Coréia. Mas não se sabe onde, pois esta empresa sequer tem registro. Além da Nintendo, Sega e Nec também estão querendo encontrar os responsáveis pelo aparelho e colocá-los atrás das grades, pois o Super Magicom desrespeita os direitos autorais de todos os que fabricam videogames.

Drive de um Super Magicom, de onde saem cópias em disquete dos cartuchos a preço de banana. A Nintendo promete dar um fim nessa esperteza

SUPER MARIO NO CINEMA

A popularidade dos videogames sensibilizou os grandes estúdios de Hollywood. O primeiro herói a invadir a telona será Mario, o personagem-símbolo da Nintendo. As primeiras imagens de Super Mario Brothers foram exibidas durante a CES em Las Vegas.

O filme será uma aventura policial e o encanador italiano será interpretado pelo ator Bob Hoskins (aquele que fez Roger Rabbit) e deverá estrear dia 28 de maio nos States. Foram investidos mais de 40 milhões de dólares em Super Mario Brothers. Vamos torcer para que a superprodução chegue no Brasil. E rápido!!!

GAME BOY TERÁ TELA COLORIDA

Há muito tempo falamos que o Game Boy poderia ter tela colorida. E a Nintendo desmentiu isso várias vezes. Mas agora não dá mais pra segurar e a própria fabricante já está confirmando que vai, finalmente, lançar um novo Game Boy com todas as cores do arco-íris e preço compatível com o atual.

O anúncio veio para refrescar as constantes reclamações que os donos de Game Boy estavam fazendo à Nintendo. Segundo eles, o ritmo de lançamento de jogos para o portátil caiu muito. As mesmas críticas têm sido feitas em relação ao Nintendinho 8 bits. A galera acusa a Nintendo de só se preocupar com o videogame de 16 bits, deixando os de 8 bits a ver navios.

Os donos de Game Gear no Japão também andaram chiando com a Sega. Eles reclamaram de passar quase um mês sem um único lançamento para o portátil. A Sega prometeu melhorar a situação.

A pouca atenção que a Sega e Nintendo estão dando aos seus portáteis pode ser por causa da Nec, que lidera as vendas destes aparelhos no Japão. O portátil da Nec chama-se Turbo GT, tem um processador quase tão poderoso quanto o do PC Engine e usa o sistema de cores RGB, o que deixa as imagens de sua telinha muito mais nítidas e bonitas. O Turbo GT é disparado o videogame portátil mais vendido no Japão, apesar do preço ser quase tão alto quanto o do Neo-Geo. Vai entender.

CAPCOM CRIA TEATRO COM STREET FIGHTER 2

No Japão é muito comum acontecerem exposições de produtos eletrônicos, videogames etc. E a Capcom, uma assídua freqüentadora destas exposições, está com uma nova atração para os visitantes: o teatro do *Street Fighter 2*.

Nas apresentações, atores fantasiados como os personagens do jogo encenam lutas e diálogos. Os criadores do jogo também aparecem e respondem às perguntas da platéia. Enquanto o público fica vidrado assistindo à peça, pesquisadores da Capcom aproveitam para saber o que as pessoas acham do jogo, dos personagens, o que poderia ser feito para melhorar o game etc.

A primeira apresentação dos atores atraiu um público de 5 mil pessoas ao estande da Capcom. A grande maioria delas acabou comprando alguma lembrancinha de *Street Fighter 2*: camiseta, jaqueta, boné, revistinha, chaveiro, CD com as músicas do jogo, bonecos, buttons etc.

Mas o público Streetfightermaníaco não se contenta com pouco: um filme com todos os personagens do jogo já está em pós-produção. Ou seja: quase pronto. Quem já viu algumas imagens garante que o filme é legal. Mas não deixa de ser engraçado imaginar Blanka e companhia no cinema. Haja pipoca!!!

A Chun-Li ficou o máximo e esse Dhalsin até dá para encarar. Agora, esse Blanka, tá de doer...GRRRRRRRR pra ele

SEGA ESQUENTA A GUERRA DOS CD ROM

Esta briga entre as fabricantes de videogame no Japão não tem mesmo trégua. Além das batalhas no mercado dos consoles, está rolando uma sensacional corrida para ver quem tem o melhor CD ROM do pedaço. Com o seguinte detalhe: alguns destes aparelhos ainda nem foram lançados. Imagine quando forem.

Como vocês leram na edição passada, a Sega vai lançar uma nova versão do Mega CD. O objetivo é ter um aparelho de processamento mais rápido e com melhores jogos, pois os japoneses estão reclamando do atual Mega CD.

Quando soube disso, a Nintendo pediu aos seus fornecedores de circuitos integrados que estudassem uma forma de melhorar a performance de seu futuro CD ROM. E aí vai a fofoca mais venenosa da edição: este CD ROM da Nintendo é de 16 bits mesmo e já está praticamente pronto. Ele só não é lançado porque a empresa quer saber primeiro o que está fazendo a concorrência.

Era pura jogada de marketing aquele papo da Nintendo de que o CD ROM dela teria 32 bits. Papo, aliás, que correu solto na feira de Las Vegas (veja edição 28). Naquela época, a Nintendo ainda tinha esperanças de associar-se à SNK, que lançará em breve um CD ROM de 32 bits para o Neo-Geo. Mas a associação não rolou e a história mixou.

E por falar nisso, saca só como será o novo acessório do Neo-Geo: terá 32 canais de áudio e capacidade para rodar discos de até 6 Gigabytes. Pessoal, isso equivale à memória de milhares de cartuchos juntos. É memória que não acaba mais! Logo, logo vocês terão mais notícias sobre o CD ROM do Neo-Geo. Fiquem bem ligados.

RANMA 1/2 2

Jogos de luta têm jogadores invocados, bravos, nervosos. No meio destes games, Ranma 1/2 2 se destaca por ser um verdadeiro escracho. Alguns de seus lutadores são figuras engraçadíssimas. O jogo tem mágico, urso panda e até um cara completamente míope como lutadores. Se você está a fim de lutar a sério, também encontrará personagens sérios. Mas se está a fim de zoar e dar boas risadas, Ranma 1/2 2 é o jogo ideal.

Lenda

Ranma e Companhia são personagens tirados de um desenho animado japonês. No desenho, lutadores de artes marciais vão treinar perto dos lagos sagrados da China. Quando um lutador caía dentro de um lago, coisas estranhas aconteciam com ele. O pai de Ranma, por exemplo, caiu num lago em que, muito tempo antes, um urso panda havia morrido. Assim, cada vez que ele se molhava transformava-se num panda. E por aí vai.

Melhor de cinco

No Versus Mode você pode escolher qualquer um dos 12 lutadores - incluindo aí os chefes. Pode também escolher até cinco de uma vez e disputar cinco lutas, cada uma com um personagem. Ganha o time que conseguir vencer mais vezes. O tradicional modo 1 player tem 11 fases, onde você enfrenta os outros nove personagens e dois chefes no final. E agora, fique com a galeria de lutadores de *Ranma 1/2 2* e seus golpes.

RANMA (MAN)

Um dos personagens centrais do jogo. É um lutador com golpes convencionais e magias. Tem força, agilidade e rapidez bastante equilibradas.

5. Seqüência de socos rápidos

6. Magia do furacão

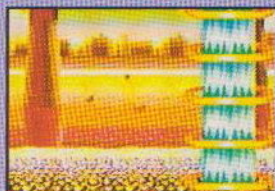
7. Magia da bola azul

8. Rola no chão, com chute

9. Pisão

RANMA (WOMAN)

É a namorada de Ranma. Tem golpes muito parecidos com os dele e características de força, agilidade e rapidez, também equilibradas.

5. Seqüência de socos rápidos

6. Magia dos raios

7. Magia da bola amarela

8. Rolada no chão, com cotovelada

9. Pisão

MOUSSE

É o cara mais engraçado e apelão do game. Ele tira do quimono os objetos mais loucos para usar contra os inimigos. Parece um canivete suíço.

3. Atira uma maça de espinhos

5. Usa armas diversas

7. Solta bolinhas explosivas

9. Ataca com garras

12. Joga um gato

AKANE

Este personagem até que impõe um certo respeito com seu quimono de karateca: tem até dragon punch! Mas infelizmente usa poucos golpes. Uma pena.

6. Dragon punch

7. Corridinha

TABELÃO DE GOLPES

O jogo tem 17 comandos, que provocam golpes diferentes para cada personagem. Veja os principais golpes de cada lutador e o número correspondente. Depois, confira o comando neste tabelão.

1. X	**2.** Y	**8.** Segurar Y + B dois segundos, apertar ↘ ou ↙, soltar Y e B	**13.** Segurar Y+ B dois segundos, depois soltar
3. B	**4.** R ou L		
5. Y várias vezes	**6.** Y + B	**9.** X, em seguida B + ↓	**14.** X + Y + Direcional
7. Segurar Y + B dois segundos, apertar Direcional para a frente ou para trás, soltar Y e B		**10.** X, e no auge, X	**15.** X + Y parado
		11. X e, em seguida, B	**16.** X + Direcional + B
		12. B + ↓	**17.** ↓ + Y

KING BAKUTIOU

Este cara é cheio dos truques. Ele usa coisas como cartas de baralho, dado e dominó para atingir os inimigos. Agora, o fim da picada é o veado (com todo respeito) que sai da cartola e dá uma cabeçada no inimigo.

3. Golpe com o veado da cartola

7. Atira com arco e flecha

9. Atira cartas

11. Bate com o dominó

GENMA

Com este tamanhão todo, o balofo urso panda é um perigo quando consegue atropelar ou despencar em cima dos adversários. De resto, jogar com ele é apenas divertido.

3. Ataca com plaqueta

5. Patadas rápidas

6. Cai sentado no inimigo

7. Atropela o adversário

FYOGA

Este personagem tem três magias, entre elas a da bola verde. É a arma mais forte do game, mas tem pequeno alcance. Use-a somente quando o inimigo vier por cima ou estiver muito perto de você. Se não der certo, apele para o ataque do guarda-chuva. Afinal, ninguém é perfeito, muito menos ele.

6. Magia da bola verde

7. Magia das estrelas

8. Soco no chão com magia

9. Ataque do guarda-chuva

SHAMPOO

É a personagem mais rápida do jogo. Tem muitos golpes aéreos, ideais para fugir de magias. Mas é uma lutadora fraca.

6. Voa com o pé para cima

7. Ataca com leques

9. Pisão

10. Pulo duplo

RANMA 1/2 2 / Masnya			
Luta		1 ou 2 jogadores	
Cartucho japonês		12 Mega	
GRÁFICO	SOM	DESAFIO	DIVERSÃO

KIKARU

É o personagem mais inútil do jogo. Seu melhor golpe é arremessar um enorme boneco vudu pra cima do coitado do adversário. De resto, é muito fraquinho.

6. Roda o vudu

12. Dá marretada

13. Joga o vudu

UKYOU

Ela é forte, lenta e joga pesado. Experimente um golpe com a pá para ver quanta energia você não vai perder. E a danada ainda atira pazinhas pequenas e usa pozinho mágico.

3. Golpe com a pá

7. Atira pazinhas

8. Solta pó mágico

TARÔ PANTSO 1

Ele aparece de duas formas. Na primeira vez, pinta como lutador, mas tem poucos golpes e é muito moça. Deixa ele ganhar pra ver a frescura....

6. Voadora

9. Pisão

TARÔ PANTSO 2

Quando reaparece, Tarô volta como touro. E o perigo, é claro, são os chifres. Pelo seu tamanho, ele impõe respeito. Mas como lutador é lento demais.

9. Voa de braços esticados

13. Atropela

BRAWL BROS

Conhecido como Rushin' Beat 2 *no Japão, este jogo é a continuação de* Rival Turf. *Nossa, que salada de nomes! Bom, o que vai ligar mais pra você é a volta dos briguentos personagens Norton e Bild, agora acompanhados de mais três lutadores: Lord J, Kazan e Wendy (a prima loira de Chun Li?). O jogo está mais longo, tem golpes diferentes e novas manhas - tudo empacotado num cartucho de 12 Mega. Mas parece que toda esta memória foi investida no tamanho do jogo; tão comprido que até cansa. Em vez disso, a Jaleco poderia ter caprichado mais nos golpes dos lutadores.*

Rodízio

No Versus Mode dá pra jogar com dois personagens iguais, sem que para isso sejam necessários truques. Já nos modos 1 e 2 players, os personagens que você não escolheu pra jogar, viram chefes de fase. E depois de vencidos, tornam-se seus aliados, ficando no banco de reservas. Assim, ao usar o Continue, você pode convocar um deles para continuar o jogo. Falando nisso, o limite máximo de vidas extras e Continues é 5.

NA TELA DE OPÇÕES, SELECIONE ON PARA O IKARI MODE. QUANDO SEU PERSONAGEM APANHAR MUITO, ELE VAI FICAR VERMELHO DE RAIVA E SAIR BATENDO COMO NUNCA

Armas no chão

Como todo bom jogo de luta de rua, *Brawl Bros* tem porretes, pedaços de cano e outras bugigangas no chão para serem usadas como armas. Para apanhá-las, use Y. Para largá-las, basta apertar o L. A melhor arma é o rifle, que tem a vantagem adicional da munição ilimitada.

Recarregue as energias

O golpe especial dos personagens consome energia, mas você pode recarregar parte delas com um truque esperto. Logo depois de dar o golpe, dê os comandos abaixo para cada personagem:

Norton - X e B várias vezes
Bild, Lord J. e Wendy - X várias vezes
Kazan - B várias vezes

NORTON

É o lutador mais forte e mais rápido

A (golpe especial): seqüência de socos rápidos

B, depois Y: chute alto

Direcional para frente + B e depois Y: voadora

Y, agarrando o adversário : cotovelada

Y, agarrando o adversário por trás: joga para trás

Y, com o adversário no chão: chute no estômago

Y+ Direcional para a frente, agarrando pela frente: joga o adversário para a frente

Dois toquinhos para a frente, Y: ombrada

Norton chefe: Ele usa magias. A melhor estratégia é pegá-lo por trás e jogar no chão

BILD

Personagem muito forte, mas lento

A (golpe especial) : soco de fogo

B, depois Y: chute no ar

Direcional para frente + B e depois Y: mergulho seguido de gancho

Y, agarrando o adversário: joelhada no meio das pernas

Y, agarrando o adversário por trás: puxada para o chão

Y, com adversário no chão: senta no adversário

Y+ Direcional para a frente, agarrando pela frente: enterrada de cabeça no chão

Dois toquinhos para a frente, Y: empurrão com o pé

Bild chefe: Depois que ele soprar fogo, ataque rapidamente com golpes especiais

CONFIGURAÇÃO DE JOYSTICK USADA

Y Ataca pega arma	A Golpe especial	X Firula
B Pulo	L Solta arma	

BRAWL BROS / Jaleco
Luta — 1 ou 2 jogadores
12 Mega

LORD J.
Lutador forte e mais rápido que Bild

A (golpe especial): soco atômico no chão

B, depois Y: voadora sem sair do lugar

Y, agarrando o adversário: joelhada no meio das pernas

Y+ Direcional para a frente, agarrando por trás: prende no braço e joga no chão

Y+ Direcional para a frente, agarrando pela frente: joga o adversário no chão

Y+ Direcional para trás, agarrando pela frente: balão

Y, com adversário no chão: pega o inimigo pelo pé e o atira no chão

Dois toquinhos para a frente, Y: corrida com soco no final

Lord J. chefe: Usa o soco no chão a toda hora. Ataque antes dele com golpes especiais

WENDY
Lutadora fraca, mas bastante ágil

A (golpe especial): cambalhota terminando com chute

B, depois Y: voadora sem sair do lugar

Direcional para frente + B e depois Y: giro com perna esticada

Y, agarrando o adversário: empurrão com o pé

Y, agarrando o adversário por trás: joga de cabeça para trás

Y+ Direcional para trás, agarrando pela frente: prende com os pés e joga para trás

Y, com o adversário no chão: pisa no inimigo

Dois toquinhos para a frente, depois Y: voadora com os dois pés

Wendy chefe: Tem mania de subir nas cordas e cair com tudo. Ataque quando estiver caindo

KAZAN
É o único que usa arma o tempo todo

A (golpe especial): some da tela um segundo e volta com tudo

Direcional para frente + B e depois Y: espadada com pulo

Y, agarrando o adversário: soco

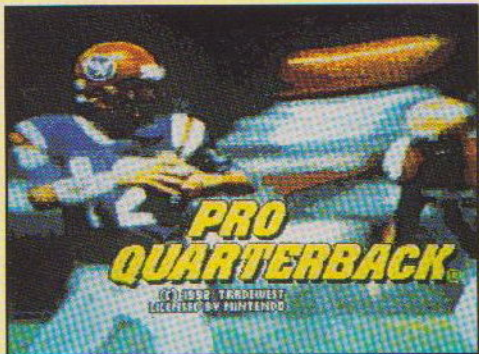
Y, agarrando por trás: joga o adversário para trás

Y, com adversário no chão: pula de joelhos

Y+ Direcional para frente, agarrando pela frente: joga o inimigo para frente

Dois toquinhos para a frente, depois Y: rasteira

B, B, B: pulo triplo

Kazan chefe: Seu ataque mais perigoso é com os shurikins. Agarre-o e jogue-o no chão

A coisa está ficando séria. A Nintendo resolveu apelar e convocou vários de seus licenciados para fazer games de esporte para o Super NES. Até a idolatrada Capcom de Mega Man e Street Fighter 2 entrou na dança, também com um game de futebol americano (Capcom's MVP Football).

Este Pro Quarterback, da Tradewest, tem ótimos gráficos, perspectiva muito bem bolada, mas peca nos controles. Ao tentar fazer um game muito realista, a Tradewest acabou se esquecendo da jogabilidade. Resultado: os controles são confusos e a resposta deixa muito a desejar.

Campeonato americano

O esquema de *Pro Quarterback* é o mesmo de sempre. Você disputa o campeonato americano de futebol, sozinho contra um computador, a dois contra a máquina ou desafiando um amigo. Dá para optar entre um jogo simples ou um torneio completo.

Os times são os da National Football League, a famosa NFL. Cada equipe tem características próprias: uns são melhores no ataque, outros detonam na defesa, enquanto uns poucos são completos. Como o game não apresenta a estatística completa de cada time, só há um jeito de descobrir qual a sua equipe favorita: jogando à exaustão.

Controle simples

A maior vantagem de *Pro Quarterback* é a simplicidade do controle. Mas mesmo isto é uma faca de dois gumes, porque você não pode executar algumas jogadas com perfeição. Uma pena, porque a movimentação dos jogadores é bem legal. Muito superior à média.

Se você é fanático por games de futebol americano, encare este *Pro Quarterback*. Caso contrário, fique com *Madden'93*, o melhor jogo de esporte do mercado ao lado de *NHLPA Hockey 93*. Ah, um detalhe: ambos existem tanto para Mega quanto para SNES. A guerra pelos games de esporte continua. Mas o Mega continua levando vantagem...

PISOS

Há várias opções de piso. Você pode escolher entre piso sintético, gramado normal, gramado "sujo" e lamaçal. As opções incluem ainda gramados cobertos de neve e com tempo chuvoso. Cada tipo de piso influencia o jogo de uma maneira diferente. Veja como:

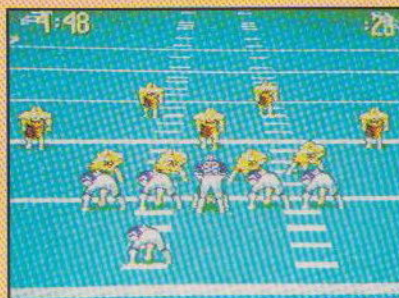
Sintético - muito rápido, favorece o ataque

Gramado normal - velocidade média, bom para ataque e defesa

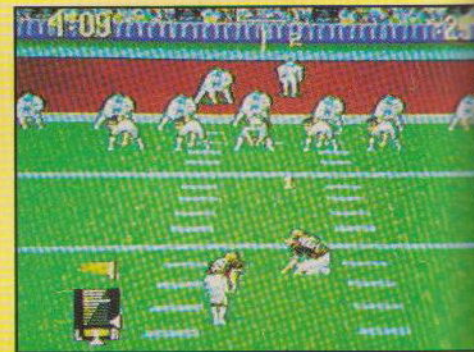
Lamaçal - lento, dificulta o ataque

Gramado sujo - velocidade média, dificulta a defesa

Neve - muito lento e escorregadio. Ruim para todos

Chuva - lento e perigoso, favorece a defesa

Cada piso tem uma característica diferente, além do visual. Escolha certo!!!

A tática de jogo deve ser escolhida antes da joga... Olhe o ataque adversário antes de escolher a defes...

O touchdown vale comemoração. A festa pode ser s... despiste o adversário atacando em bloco e pelas pon...

Aperte L ou R para direcionar a bola na hora de chu... Para conseguir o ponto extra, aperte B com o ângulo per...

O BOTÃO "B" É UMA ESPÉCIE DE FAZ-TUDO. SERVE PARA LANÇAR E SE JOGAR NO ADVERSÁRIO

ACOMPANHE O "X" NO CAMPO PARA PEGAR A BOLA (É AUTOMÁTICO)

PAUSE E APERTE "A" PARA PEDIR TEMPO. USE O BOTÃO "A" PARA DAR UM MERGULHO NAS PERNAS DO JOGADOR ADVERSÁRIO

A - arremessar/roubar bola/empurrar o adversário

Y - pular e arremessar

B - passar a bola e mudar marcador

BULL VS. BLAZERS AND NBA PLAYOFFS

O basquete é um dos esportes mais idolatrados no mundo, principalmente o da mais famosa liga norte-americana, a NBA. E a softhouse Electronic Arts, especializada em games de esportes, detona mais uma vez ao lançar Bulls vs. Blazers *para o Super NES, uma versão revisada de* Bulls vs. Lakers, *do Mega Drive. Em comparação com os outros jogos de basquete,* Bulls vs. Blazers *convence: os gráficos são melhores que os da versão do Mega, as jogadas são geniais e o som é bem legal, com direito até aos chiados da sola dos tênis. O único problema é a movimentação dos jogadores, muito lenta e quase arrastada.*

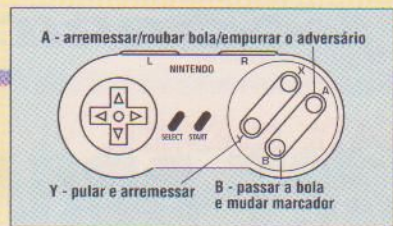
Bulls vs. Blazers *traz todas as 16 equipes da nata da NBA e não dá muito destaque para o Los Angeles Lakers, que anda meio sumido na vida real. Escolha um time e vá adiante. Enfrente o computador sozinho ou em dupla, ou jogue contra um amigo.*

Todas as equipes têm craques. Mas você só descobre quais são os melhores jogando

AS EQUIPES

Os times da primeira divisão da NBA estão divididos em duas regiões:

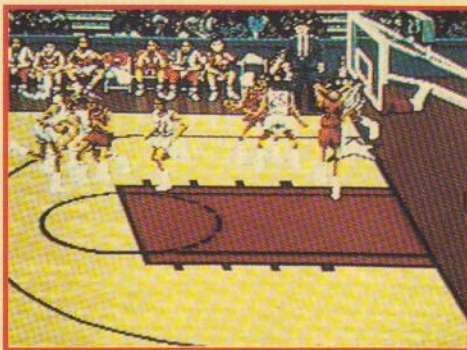
CONFERÊNCIA DO OESTE - Lakers, San Antonio, Seattle, Portland, Utah, Golden State, Phoenix e Clippers

CONFERÊNCIA DO LESTE - Pacers, Chicago Bulls, Cavaliers, Miami Heat, Nets, Knicks, Celtics e Detroit Pistons

Bola em jogo

Você pode participar do campeonato da NBA ou encarar um jogo simples. E você só pode comandar um atleta de cada vez. O principal detalhe: note que o jogador que você está comandando é cercado por uma estrela que o segue pela quadra. Para passar a bola, desloque a estrela para o jogador que vai recebê-la (botão B). Quando o time adversário estiver atacando, fique mudando de atleta marcador. No meio dessa obrigatória marcação cerrada, fique apertando o botão A: pode ser que você tome a bola ou dê um belo toco (interceptação de um arremesso).

Desloque a estrela para o jogador de seu time que estiver marcando o oponente. Senão ele fica fazendo hora e o cara passa com a bola

Estratégias

Quando algum de seus titulares estiver pendurado em faltas, é melhor fazer substituições. Como cada partida tem quatro tempos, você pode poupar seus craques para o final do jogo. E só arrisque os arremessos de três pontos quando o seu tempo estiver acabando.

Treine jogadas ensaiadas que terminem em bandejas, pontes aéreas ou belas enterradas, como a desta foto

REGRAS DO BASQUETE

Caso você não manje legal as regras do basquete, trate logo de assimilar algumas que são básicas.

●●●●●●●●●●

BACK COURT VIOLATION - se você recuar a bola para o seu campo quando estiver no campo adversário, perde a posse de bola.

●●●●●●●●●●

5 SECOND VIOLATION - você tem cinco segundos para repor a bola em jogo, tanto nas cobranças de lateral quanto nas saídas de bola de seu garrafão. Se esse tempo exceder, perde a posse de bola. O mesmo ocorre quando um jogador prende a bola no garrafão adversário por mais de cinco segundos.

●●●●●●●●●●

10 SECOND VIOLATION - após a saída de bola de seu garrafão, você tem dez segundos para chegar com a bola no campo adversário. Caso não consiga, adeus posse de bola.

Arremessos livres

Quando você recebe falta um pouco antes de encestar uma bola, tem direito a um arremesso livre da boca do garrafão. Se não fizer a cesta, tem direito a três arremessos ou apenas 2, se converter o primeiro.

Nos lances livres, tente apertar o botão A quando a bolinha estiver no trecho branco do marcador de arremesso

VOCÊ PODE ESCOLHER A DURAÇÃO DE CADA TEMPO DE JOGO: 2, 5, 8 OU 12 MINUTOS

SUPER NES

THE DUEL TEST DRIVE 2

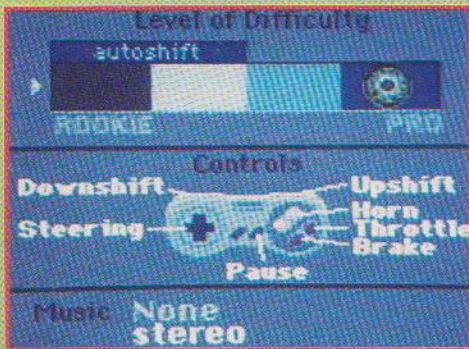
Os rachas entre automóveis em vias públicas ou estradas são proibidos, isso você sabe ou pelo menos deveria saber. Esse tipo de brincadeira em alta velocidade sempre foi das mais emocionantes. Mas o perigo e a morte sempre acompanharam a rotina dos rachas.

Mas não fique triste: que tal tirar uns pegas dentro de sua casa, em frente à televisão? Sim, isso mesmo. The Duel - Test Drive 2 é mais um detonante simulador de corrida lançado para o seu Super NES. Neste game, você pilota um carrão e desafia outro corredor pra um racha animal. Tudo ocorre em estradas, onde você tem que saber aproveitar as paradas nos postos de combustível e finalizar determinado trajeto na frente de seu adversário. E você também pode correr apenas contra o relógio em vez de encarar outro piloto. Quanto aos gráficos, tudo é bem legal. Tem até caquinhas de mosquitos que se espatifam no pára-brisas. Bem real. E os roncos dos motores das carangas são quase perfeitos. Encha o tanque, saia a milhão e divirta-se. Mas tome cuidado com os veículos que pintam na estrada, principalmente os que vêm na contramão, e pise fundo quando você ouvir sirene de polícia, OK?

FIQUE SEMPRE DE OLHO NO RETROVISOR, POIS ELE INDICA AS APROXIMAÇÕES DO OPONENTE OU DAS VIATURAS POLICIAIS

TOME MUITO CUIDADO AO ULTRAPASSAR AUTOMÓVEIS, CAMINHÕES E MOTOS, PRINCIPALMENTE NA CONTRAMÃO

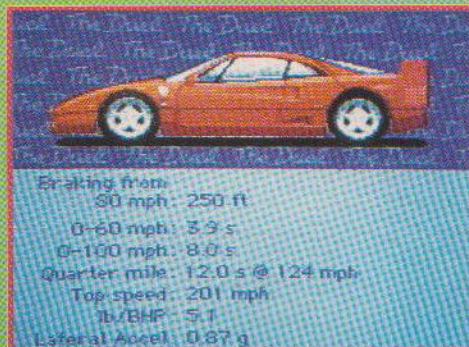
Câmbio

São quatro tipos de câmbio pra você escolher: dois níveis de automático e dois de manual.

O segundo câmbio manual, Pro, é o mais potente

Escolha a caranga

No menu Play TD 2, você escolhe um dos três carrões disponíveis. Saiba um pouco sobre cada máquina.

Porsche 959 - é bom nas curvas e corre bem

Lamborghini Diablo - não tem torque, mas quando embala, quase voa

Ferrari F-40 - é o carro mais poderoso: corre muito bem, tem arrancada e retomada de marcha boas

Seleção dos oponentes

Você pode encarar um dos três carrões ou correr contra o relógio. Mas neste último caso, saiba que o cronômetro não aparece na tela e você pode perder a noção de tempo.

MOTOR FUNDIDO

SEU MOTOR PODE PIFAR NOS SEGUINTES CASOS:

- continuar acelerando após ter atravessado uma rampa
- ficar acelerando com o carro em ponto morto
- redução drástica de marcha (ex.: diminuir de 5ª para 2ª)

Velocidade zero. Seu motor estourou. É o fim de uma das quatro tentativas de corrida permitidas

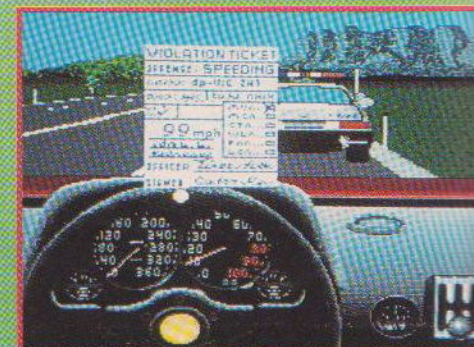
VOCÊ TEM DIREITO A TRÊS COLISÕES OU ESTOUROS DE MOTOR. NO QUARTO VACILO, GAME OVER

Postos de combustível

Fique de olho no seu combustível e pare no acostamento do lado direito sempre que você avistar uma placa Stop em sua frente.

Parar nos postos para reabastecer é obrigatório no game inteiro

Polícia

Como na vida real, se a polícia te pega, ocorre uma tremenda pentelhação: o policial pára seu veículo, enseba um tempão pra sair do carro e, ao sair, esfrega uma pesada multa na sua cara. Tudo bem, ele só está cumprindo seu dever. E você fica um enorme período da corrida parado, tendo grandes chances de ver seu adversário passar a mil por hora na sua frente.

Ao ouvir a sirene da rádiopatrulha ecoar em seu ouvido, pise fundo e dê o fora. Senão, geral e multa!

WORDTRIS

WORDTRIS/Spectrum Holobyte	
Estratégia	1 ou 2 jogadores

GRÁFICO | SOM | DESAFIO | DIVERSÃO

Não seria legal se desse para aprender inglês com o seu Super NES? Pois é, agora dá. O responsável pela façanha é Wordtris, uma mistura de Tetris com palavras cruzadas. O mecanismo do game é similar ao de Tetris, só que em vez de eliminar linhas você elimina palavras. É simplesmente demais!!!

Com a dificuldade do game está na língua, se você manjar de inglês, tudo bem, até que não é tão difícil. Agora, se o seu inglês não for lá essas coisas ...... complica. Ou melhor: fica quase impossível. Afinal, fazer palavras cruzadas em inglês sem saber pelo menos algumas palavras da língua do Tio Sam é no mínimo frustrante.

Dicionário na mão

Você deve estar se perguntando: "mas como dá para aprender inglês se eu já preciso saber pelo menos um pouco para jogar?" Eis o grande desafio do game. Pegue um dicionário, chame um amigo que sabe um pouco e mande ver. Será uma experiência divertida. Principalmente se você curte um desafio bem cabeludo.

Há quatro níveis de dificuldade. Comece jogando no "children's" para se adaptar ao game: você pode formar palavras de três ou mais letras. Se optar pelo "expert" terá problemas. Além das letras caírem mais depressa, você só pode formar palavras de quatro letras ou mais.

Tela pequena

O único defeito de *Wordtris* é a perspectiva da tela em relação ao jogador. Ela é chapada como em Tetris, mas muito menor. Às vezes fica difícil visualizar as letras que caem, porque o espaço entre o início e o fim da tela é muito reduzido.

Com gráficos apenas razoáveis e som normal, *Wordtris* poderia ser apenas mais um game. Mas não é. Seu desafio com finalidade quase educativa é fascinante. Se você curte jogar apenas para relaxar ou visitar mundos de fantasia, mantenha distância deste game. Mas se jogos de raciocínio estão entre seus favoritos, corra atrás de *Wordtris*. Você não irá se arrepender.

A tela tem uma divisão. Se você empilhar várias peças, elas cairão até atingir o fundo da tela. Fique ligado para não colocar as letras no lugar errado

Distribua bem as letras e use as bombas para desentupir lugares estratégicos. A pequena explode uma letra e a maior explode duas ou mais

A TELA DE OPÇÕES TEM VÁRIOS ITENS. NA HORA DE ESCOLHER REPEAT WORDS, SELECIONE "SIM". CASO CONTRÁRIO, SE VOCÊ FORMAR DUAS PALAVRAS IGUAIS, A SEGUNDA NÃO TERÁ NENHUM VALOR

AS FASES DO GAME SÃO IDENTIFICADAS POR LETRAS. ASSIM, "A" CORRESPONDE À PRIMEIRA FASE E "J" IDENTIFICA A DÉCIMA FASE

WORDTRIS É DEMAIS! ACEITA ATÉ PALAVRÕES E GÍRIAS. É UMA PENA NÃO HAVER UMA VERSÃO DO GAME PARA A LÍNGUA PORTUGUESA

O GAME TRAZ UM DICIONÁRIO DE MAIS DE 50 MIL PALAVRAS. SACOU PORQUE DÁ PARA APRENDER NUMA BOA? ATÉ INGLÊS ANTIGO VALE

SPACE FOOTBALL

Seleção de estágios - que tal escolher qualquer um dos 32 estágios deste game animal? Então digite estas passwords:

2 - 246860	18 - 872669
3 - 402713	19 - 349583
4 - 312171	20 - 668227
5 - 346312	21 - 175845
6 - 373243	22 - 121915
7 - 650665	23 - 644028
8 - 449357	24 - 845684
9 - 736725	25 - 377493
10 - 876963	26 - 993201
11 - 884887	27 - 037362
12 - 497998	28 - 725375
13 - 832115	29 - 578456
14 - 955306	30 - 599544
15 - 274443	31 - 802775
16 - 487735	32 - 511588
17 - 626631	

CONTRA SPIRIT

Para detonar este game mais facilmente, faça esses comandos, sempre na tela de apresentação. Funciona em cartucho japonês.

Vidas extras - para conseguir 30 vidas aperte ↓, ↓, →, → e Start.

Seleção de fases - aperte ↓, ←, ↓, ← e Start.

Teste de som - na tela de apresentação →, ↓, →, ↓ e X.

SUPER SMASH TV

Seleção de fases - anote esses comandos espertos. Mas só testamos em cartucho japonês. Na segunda tela (modo de jogo) tecle →, →, ↑, ↓, R e depois L.

Mais vidas e mais créditos - na mesma tela, tecle ↓, L, R, ↑. Dá 8 vidas e 8 Continues.

T.M.N. TURTLES 4

Lutar com os chefes - se você estiver a fim de encarar os chefes, acesse o Boss Mode fazendo a seguinte seqüência na tela de apresentação com o controle 2 : ↑, ↑, ↑, ↓, ↓, ↓, B, A e B. Só funciona em cartucho japonês.

SEGA CD TOTAL

MEGA

Sega CD é a versão americana do Mega CD japonês. Ambos são um CD-ROM acoplável ao Mega Drive de 16 bits. Mas são absolutamente incompatíveis. Games japoneses só rodam no Mega CD, enquanto CDs americanos só funcionam no Sega CD. E mais: o Sega CD não roda com um Mega japonês e vice-versa. A salada geral não é tão complicada assim. Tudo o que você precisa saber é o seguinte. Se você tem um Mega japonês, só poderá rodar CDs japoneses e com o Mega CD japonês. Se o seu Mega for americano (Genesis) ou brasileiro, descole um Sega CD americano legítimo. A Tec Toy lançará o Sega CD, compatível com a versão americana, ainda este ano. O lançamento estava previsto para o final de abril. Mas a empresa afirma que, devido a problemas, o console sairá um pouco depois. Quanto ao preço, o Sega CD deverá ser vendido pelo dobro de um Mega Drive nacional.

O CD-ROM é o futuro dos videogames. Depois que a NEC lançou o CD para o PC Engine, as outras gigantes do mundo dos games tiveram que correr atrás do prejuízo. A Sega trabalhou duro: o Mega CD saiu no Japão ainda em 91. Não chegou a emplacar logo de cara, pois os primeiros games eram fraquinhos. A Sega já bolou outra estratégia para o superexigente mercado japonês: lançará, em breve, o Mega Drive II e também o Mega CD II, ambos com novo processador: mais rápido e com capacidade para armazenar um maior número de dados. A SNK deve lançar o Neo-Geo CD até maio. A Nintendo é um mistério só: anunciou, na CES, que seu CD só sairá em 94 e terá 32 bits. Mas comenta-se que isso é papo furado (veja na seção Shots).

SUCESSO NOS STATES

O aparente fracasso do Mega CD no Japão não se repetiu nos Estados Unidos. O Sega CD, versão americana do Mega CD japonês, foi lançado no final de novembro e sumiu das lojas em dois tempos. Muita gente tentou comprar um Sega CD no Natal e não conseguiu. O estrondoso sucesso do console nos States não foi gratuito. A nova safra de games para o CD ROM Sega é infinitamente superior aos games lançados no Japão em 91. Foram feitos especialmente para o sistema, não apenas adaptados de algum cartucho.

PACOTE COMPLETO

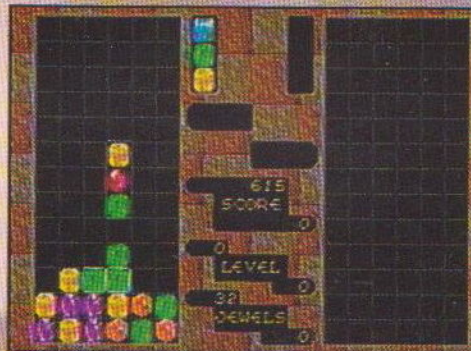
O sucesso do Sega CD tem ainda outro motivo: o excelente pacote de discos que vem junto com o aparelho. Ao comprar um Sega CD, você leva para casa, além do console, cinco CDs, contendo seis games e dois CDs de áudio e vídeo. Coisa fina. O pacote inclui um disco chamado Sega Classics (com quatro jogos: *Golden Axe, Columns, Revenge of Shinobi* e *Streets of Rage*), um game original *(Sherlock Holmes)* e o game espacial *Sol-Feace*. Inclui, ainda, dois CDs com músicas e vídeos especialmente produzidos para o Sega CD. O quinto e último disco é o mais legal. Atende pelo nome de *Make My Video* e é uma espécie de ilha de edição de imagens. Confira o que esperar de cada disco.

SEGA CLASSICS

Um disco com quatro dos maiores clássicos da Sega em todos os tempos: Golden Axe, Columns, Revenge of Shinobi e Streets of Rage. Todos estão graficamente idênticos às ótimas versões originais. Com um pequeno detalhe: as músicas têm qualidade de CD. Trilha sonora com "t" maiúsculo. Para quem não tem os games em cartucho é um disco quase essencial.

SEGA CLASSICS / Sega

4 jogos em 1 | 1 ou 2 jogadores

GRÁFICO | SOM | DESAFIO | DIVERSÃO

Columns, o maior clássico dos games de raciocínio do Mega, agora também no Sega CD

Shinobi é Shinobi: o jogo que fez muita gente começar a gostar de games

Golden Axe foi o único game do pacote que ganhou som totalmente digitalizado. Nota 10

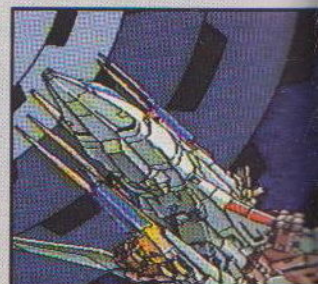
O clássico de pancadaria da Sega comparece com a primeira versão. Música perfeita

SOL-FEACE

Um típico game espacial, lançado há algum tempo no Japão. Sol-Feace tem uma abertura alucinada e muito legal. O game é o que os americanos chamam de "shoot'em up", ou seja, tiros e mais tiros. O scroll é super-rápido. Você pilota uma nave a mil por hora por céus lotados de inimigos.

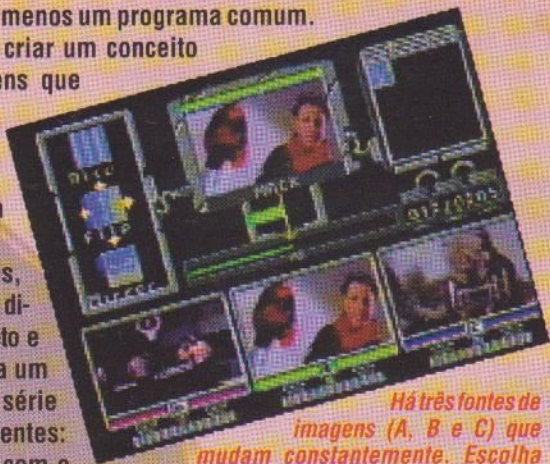
SOL-FEACE / Sega

Espacial | 1 jogador

GRÁFICO | SOM | DESAFIO | DIVERSÃO

A abertura do game é demais

MAKE MY VIDEO

Make My Video não é um game. Muito menos um programa comum. Ele simplesmente mistura os dois para criar um conceito novo. Trata-se de um editor de imagens que permite ao "jogador" fazer um clip. É simples: o disco traz imagens pré-gravadas, além do áudio de alguma banda. Você apenas usa o seu bom gosto para criar um clip inédito.

Os recursos não são lá essas coisas, mas incluem congelamento de imagem, divisão da tela e opção para imagens em preto e branco. Na verdade até que é bastante para um disco que deve custar uns 50 dólares. A série Make My Video já tem três títulos diferentes: um com a banda australiana INXS, um com o grupo dance C + C Music Factory e outro com o conjunto rap Kriss Kross, o qual vem com o Sega CD.

Há três fontes de imagens (A, B e C) que mudam constantemente. Escolha uma delas com os botões de seu controle. Selecione a função desejada pelos ícones que aparecem do lado direito da tela

Este é o DJ que irá orientá-lo em sua primeira experiência como videomaker, em inglês, claro

Clip não é brincadeira. Depois que você fizer o seu vídeo, o mesmo DJ voltará para dizer se o clip é bom ou não. Existe até um ranking dos melhores

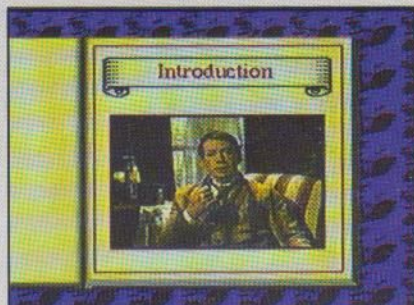
MÚSICA E VÍDEO

São dois CDs: Hot Hits e Rock Paintings. O primeiro é um CD de áudio normal com músicas de grupos pop e até de uma banda americana independente chamada Screaming Trees. Rock Paintings é a maior curtição. São vídeos de sete artistas, incluindo o grupo dance Information Society, o cantor folk Chris Isaak e o maravilhoso guitarrista e cantor Jimi Hendrix.

Videogame também é cultura. Imagens chocantes de Jimi Hendrix...

...com direito a clássicos como Fire

SHERLOCK HOLMES CONSULTING DETECTIVE

O clássico jogo de tabuleiro em uma versão ampliada e adaptada. Sherlock Holmes exige raciocínio e razoáveis conhecimentos de inglês. Aliás, o narrador do game tem um sotaque britânico fortíssimo. Os gráficos são legais e o som também. A diversão, para quem curte games de raciocínio é ótima.

Este é o narrador do game. Será que ele tem uma batata na boca? Saque só o jeito como ele fala. Preste atenção no que ele diz para desvendar o mistério do crime

Como no Detetive comum, o crime foi cometido por algum personagem em algum aposento. Use a cabeça e escolha uma das alternativas deste quadro

SHERLOCK HOLMES CONSULTING DETECTIVE / Sega			
Estratégia		1 a 4 jogadores	
GRÁFICO	SOM	DESAFIO	DIVERSÃO

Sua sorte depende desta nave

THE BEST OF 1 AÇÃO GAMES

NIGHT TRAP

Antes de começar a ler ou ver as fotos, fique sabendo que este game é diferente de tudo o que você já viu. Não há gráficos normais em nenhum momento de ação. Todas as imagens são digitalizadas. Elas foram gravadas em vídeo com atores profissionais. E com roteiro de cinema.

Para ser absolutamente perfeito, um verdadeiro filme, Night Trap *só precisaria ter imagens em alta definição. Explicando: a imagem que você normalmente vê é "de alta". Uma vez traduzidas para o Sega CD, as imagens entram "em baixa", ou seja, menos nítidas. A conseqüência visual é uma imagem "granulada", com pontos menos definidos.*

Mas também seria pedir demais. Se Night Trap *tem dois discos com imagens "em baixa", cada um com capacidade para armazenar 2 Giga de informações, quantos teria se as imagens estivessem "em alta"? Cálculos aproximados levam a quase 10 CDs. Só pra lembrar: 2 Giga valem 125 vezes mais que a memória máxima de cartuchos para consoles de 16 bits, como* Street Fighter 2 *ou* Streets of Rage 2. *Não é à toa que todo mundo sonha com uma versão do game da Capcom para Sega CD!*

A BUSCA AOS AUGS É CONDUZIDA PELO S.C.A.T. (SEGA CONTROL ATTACK TEAM). NÃO É MUITO PRA CABEÇA? É A PRÓPRIA S.W.A.T. DA SEGA

PARA DIFICULTAR A MISSÃO DOS CRIMINOSOS HÁ UM CÓDIGO DE ACESSO. ELE É IDENTIFICADO POR CORES. AS DICAS PARA MUDANÇA DO CÓDIGO SÃO DADAS DURANTE O PRÓPRIO GAME. FIQUE LIGADO

Mistério na mansão

Night Trap não inovou apenas na parte gráfica e sonora. O roteiro do game também é bem maluco. Você precisa descobrir a localização de seres estranhos (os augs) em uma mansão mal assombrada. Como a pequena residência tem apenas oito cômodos, você passeia entre eles para pegar os augs com uma armadilha. Daí o "trap", armadilha em inglês.

Só uma surpresinha a mais: há uma agente infiltrada na casa. Ou seja: sua missão acaba sendo proteger a moça. Vamos parando por aqui para não tirar a surpresa que pinta no final do game.

O game tem 25 minutos e oito segundos de tempo real. O seu desafio é para Sherlock Holmes nenhum botar defeito. Você precisa não apenas descobrir onde os augs estão a cada segundo, mas também onde ficam as armadilhas para capturá-los. Um simples erro e você é obrigado a começar tudo de novo.

CHUCK ROCK

Chuck Rock é um ótimo exemplo de um game que não foi apenas adaptado para o Sega CD. A Sony caprichou: as fases são maiores, os cenários mais bonitos e a resposta aos comandos está mais rápida do que nas versões para Mega, Super NES e Game Gear. O som, então, é covardia: Chuck Rock *não tem som. Tem trilha sonora!!!*

O objetivo do game continua igual. Você é o gordo e desengonçado Chuck e precisa resgatar a sua amada, Ophelia. Ela foi raptada por um admirador secreto. O pior de tudo é que Ophelia estava lavando roupa quando foi raptada. Chuck vai atrás da sua cara-metade com apenas umas folhinhas. Nada de roupa!!!

MAIS INIMIGOS, MAIOR RAPIDEZ

Chuck Rock para Sega CD traz uma quantidade muito maior de inimigos. E um ritmo alucinado de scroll. Tudo está mais rápido, além de muito mais bonito. Como as fases são grandes, a Sony deu uma canja e colocou Continues no game. Mas o melhor mesmo foi a opção Password. Ausente na versão original para Mega, ela já havia surgido na versão para Game Gear.

Um game diferente e divertido, com gráficos caprichados e música de primeira. Isso é *Chuck Rock* para Sega CD. Vamos aguardar a versão para *Hook*, da mesma Sony. Pelas imagens divulgadas em Las Vegas será simplesmente demais. Enquanto isso, divirta-se com o gigante Chuck.

CHUCK ROCK / Sony Image Soft

Aventura			1 jogador
GRÁFICO	SOM	DESAFIO	DIVERSÃO

A ABERTURA

ANOTE AÍ:
GJFKFN é a password da segunda fase

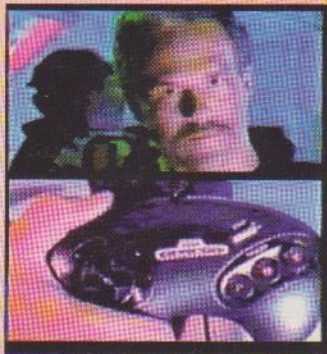
Precisão total

Já deu para sacar que precisão é a alma do negócio. A melhor alternativa é cronometrar o game e ir solucionando aos poucos. Se você deixar mais de dez augs escaparem, volte ao início da partida. Claro que nas primeiras vezes vale a pena ir jogando sem se preocupar com estes "detalhes". Mas quando estiver jogando pra valer, siga o esquema que sugerimos.

Night Trap é um game inovador com desafio verdadeiramente animal. O esforço da Digital Pictures, empresa que criou o jogo para a Sega, foi recompensado. *Night Trap* ganhou os principais prêmios como o game mais inovador de 1992. Foi uma decisão acertada: este game é uma verdadeira experiência!!!

A MANSÃO TEM ARMADILHAS PRONTINHAS. BASTA VOCÊ ESTAR NO LUGAR CERTO NA HORA CERTA

● ● ● ● ● ● ●

NIGHT TRAP É MUITO LEGAL. MAS QUEM NÃO TEM PELO MENOS NOÇÕES DE INGLÊS VAI PENAR UM POUCO. AS PRINCIPAIS INFORMAÇÕES SÃO FALADAS PELOS ATORES

A apresentação do game é feita pelo comandante do S.C.A.T. Ele diz que só os corajosos devem jogar Night Trap. Ele até arranca o joystick para deixar bem claro

Antes de começar a andar feito desesperado pelos oito cômodos da casa, dê uma olhada em cada um deles para se situar. A mansão é grande mesmo

Aos cinco segundos, vá até o Hallway 1 e acione a armadilha para capturar um aug

25 segundos. Hora de estar no Living Room, à espera de dois augs

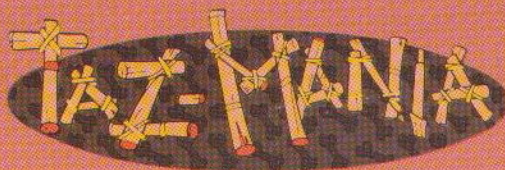
GOSTOU? ACOMPANHE EM BREVE A SOLUÇÃO COMPLETA PARA NIGHT TRAP. VAI SER DE ARREPIAR. FIQUE LIGADO!!!

MOSTRA COMO SUMIU A MULHER DE CHUCK

...olhada nestes gráficos. Os cenários estão ... mais bonitos. Tudo com uma definição ...

Sempre carregue uma pedra com você. Elas têm funções múltiplas: protegem sua cabeça e ainda ajudam a atravessar um rio ou alcançar uma plataforma

Primeiro chefe do game. Fique alternando entre as duas plataformas do canto esquerdo. Jogue a pedra no rinoceronte, suba na plataforma e repita a operação

Será Que Não Tem Ninguém Com Cara De Bonzinho Neste Jogo?

Esqueça as boas maneiras – Taz, o Demônio da Tasmânia chegou. Você nunca viu um herói tão animalesco, selvagem e com tanta fome de aventura. Taz precisa encontrar o ovo do Pássaro Marinho para fazer a maior omelete que o mundo não-civilizado já viu. São várias fases passando pelos maiores perigos e os mais deliciosos quitutes da Tasmânia. Leve Taz-Mania pra casa. Afinal, alguém tem que ser bonzinho com esse Demônio.

Master System®

MEGA DRIVE®

TEC TOY

OUTLANDER/Mindscape			
Ação	8 Mega		1 jogador
GRÁFICO	SOM	DESAFIO	DIVERSÃO

OUTLANDER

Antes que você comece a reclamar, fique sabendo que este não é mais um game de corrida tipo* Super Monaco GP. *Também não é um jogo típico de ação, com tiros e perseguição.* Outlander *é tudo isso e muito mais: um game que mistura velocidade, tiros a rodo e confrontos face a face. E que é o maior barato!!!

A história por trás de tanta ação é simples: amigos de um motoqueiro morto por policiais querem vingança. Para isso, saem feito loucos às ruas, azucrinando a vida de culpados e inocentes. Se você já ouviu este papo antes, não estranhe.* Outlander *é baseado em* Mad Max, *o filme de ficção científica que detonou corações e mentes em 1979.

Mundo cão

A Mindscape fez um ótimo trabalho. O game reproduz com fidelidade a atmosfera fim-de-mundo de *Mad Max*. Você começa na estrada, com a missão de detonar tudo e todos. Suas armas são uma metralhadora e uma pistola. No decorrer do jogo, porém, dá para descolar vários itens, inclusive armas como um singelo míssil. Fim dos tempos é pouco.

A MÚSICA É BEM LEGAL. MAS TALVEZ SEJA BOM DESLIGAR O SOM E FICAR SÓ COM OS EFEITOS PARA SACAR BEM O QUE ROLA NO GAME

Os controles são precisos e variados. Há comandos distintos para o carro e para a batalha a pé. Apesar de muito legal, *Outlander* pode frustar um pouco. O game é enorme: aperte Start e dê uma olhada no mapa que aparece sempre que você está no carro. Mas tudo bem. Prenda o cinto de segurança, ajuste a mira e encare este game. Você não se arrependerá!

ESTRADA

É a principal parte do game. Motos, jipes, caminhonetes e até helicópteros tentam estragar a festa. Fique ligado nas informações que pintam na tela. Dá para saber várias coisas, como nível de energia, quantidade de munição e nível de combustível. Se uma buzina começar a soar, pare o mais rápido possível para conseguir combustível extra. Há três tipos de tiro no seu carro: míssil, metralhadora e pistola. O míssil é teleguiado e só atinge os helicópteros. Os outros dois tiros são inteligentes. Funcionam com radar.

Pare perto das grandes placas brancas para descolar itens. As cidades ficam nesta região, geralmente nas retonas

Oriente-se pelo mapa para saber a sua localização exata. E, principalmente, o longo trajeto que terá pela frente. Os círculos brancos indicam as cidadezinhas

Que loucura! Você atropela o cara e ele ainda passa por cima do capô. É divertido!!!

Bagunça à vista. Quando chegam os jipes, caminhonetes, motos e helicópteros, a coisa pega

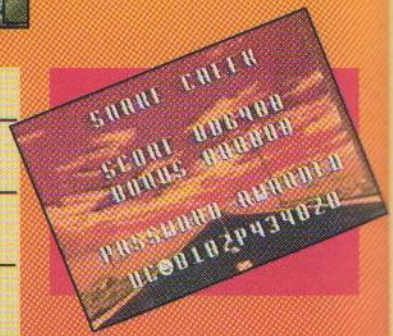
SEMPRE QUE PINTA UM INIMIGO PELOS LADOS, O TIRO LATERAL ENTRA EM AÇÃO

CIDADE

Você é obrigado a parar nas cidades para pegar itens. São nove no total, só que nem todos aparecem de uma vez. A ação é curta e dura até você atingir o seu carro. Use socos. São mais eficazes que tiros. Principalmente contra as motos.

Sacanagem em alto estilo. Com direito a comida envenenada e tudo. Cuidado: ela tira muita energia. Pobre estômago!!!

ITENS

- gasolina
- munição da pistola
- munição da metralhadora
- comida
- água
- míssil
- nitro
- colete à prova de balas
- tela de aço para o carro

Anote as passwords que conseguir. O game é longo e os códigos são uma mão na roda

JOYSTICK

COMANDOS	ESTRADA	CIDADE
A	FREIO	PULO-CORRIDA
B	ACELERADOR	TIRO
C	TIRO	SOCO
↓	RÉ	ABAIXA
A+B+C	NITRO	—

AVENTURA

ECCO THE DOLPHIN / Sega

Aventura | 8 Mega | 1 jogador

GRÁFICO | SOM | DESAFIO | DIVERSÃO

Um golfinho simpático e curioso invadiu as águas, ou melhor, as telas, do Mega Drive. Seguindo a recente mania de games estranhos da Sega, Ecco é diferente de tudo que você já viu. Mistura estratégia, aventura e um pouco de ação. O resultado é muito saboroso. E com tempero de adventure, uma espécie de RPG intuitivo. O maior barato!

Ecco é um golfinho que habita mares bem azulados. Seus amigos somem, raptados por habitantes de um planeta distante, chamado Vortex. Você assume o comando do próprio Ecco e tem 27 fases para recuperar seus amigos. A semelhança com a história de Sonic não é mera coincidência. Mas também é só: os games são radicalmente diferentes.

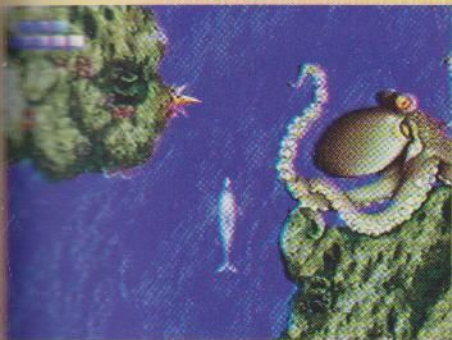
Chip inteligente

A maior inovação de *Ecco* é o DPA, um chip que "pensa" e ajusta a dificuldade do game de acordo com o jogador. Ou seja: no começo *Ecco* pode até parecer fácil. Mas, à medida que você fica melhor, a dificuldade também aumenta. Esta pequena maravilha torna o jogo interessante por muito mais tempo.

Nade como peixe e explore como gente grande. Os obstáculos serão variados e as soluções meio complicadas. Apesar de ter um pouco de ação, *Ecco* é um game que faz pensar. Já seria mais que suficiente para torná-lo uma ótima opção neste começo de ano. Mas ainda tem gráficos maravilhosos e música de primeira, com direito a orquestra e tudo. Um arraso!

Aperte e segure A para acionar o mapa. Com ele você descobre a localização dos cristais, além de ficar conhecendo a melhor saída para o caso de se perder

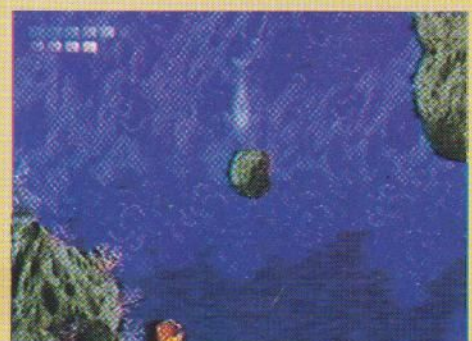
Ache a saída do labirinto oceânico para acabar a fase. Sempre existem dois cristais. Toque em um deles para liberar a passagem no outro. Sacou?

Não fique babando com o visual. São mares congelados. Faça Ecco deslizar pela camada de gelo da superfície. Dica: vá para a esquerda

Não fique desesperado na hora de passar pelo polvo e seus enormes tentáculos. Vá, bem de mansinho, ultrapasse logo que sentir que a barra não está pesada

Não é fácil passar por estes espinhos. Vá por cima e com bastante calma. Talvez você perca um quadradinho de energia. Mas é o único jeito

Golfinhos são criaturas aquáticas. Mas precisam de oxigênio para respirar. Se o oxigênio estiver baixo, acione o mapa e veja onde há ar puro

Os peixes, golfinhos e tubarões podem ter informações importantes para você. "Fale" com eles usando o botão A. Um pouquinho de inglês ajuda bastante

Se a sua energia estiver baixa, procure uma ostra e fique "flutuando" em cima dela. Quando ela se abrir, não marque bobeira e recarregue a sua energia

A força da correnteza é implacável. Quando não der para descer sozinho, pegue carona em uma pedra ou caracol gigante. Desça no vácuo e saia rapidinho

ECCO TEM PASSWORDS PERSONALIZADAS. ANOTE-AS

CHAKAN

Na edição passada, você ficou por dentro de como o jogo funciona e viu os maiores desafios da primeira etapa - o Plano Terrestre. Agora, vamos mostrar uma estratégia para a segunda etapa, a do Plano Elemental. Os pepinos e chefes de cada fase esperam por você.

A FASE DA TERRA É A MELHOR PARA ACUMULAR POÇÕES. FAÇA A LIMPA, MATE-SE E VOLTE ATÉ COMPLETAR O QUADRO DE MAGIAS

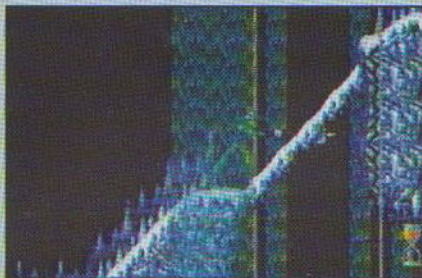
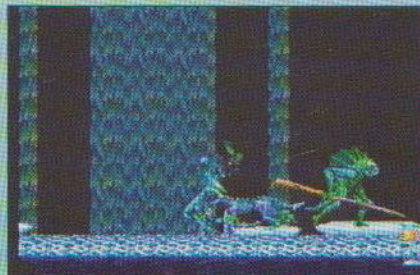
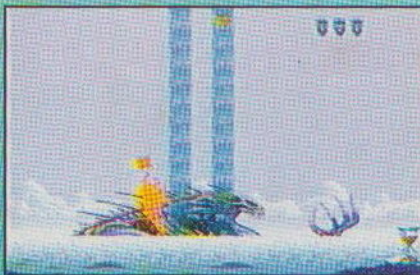
ACUMULE POÇÕES

Ao chegar nesta etapa do jogo, seu estoque de poções pode estar meio desfalcado. Veja neste quadro que tipo de poções você encontra nas fases do Plano Elemental e vá direto apanhar o que lhe interessa.

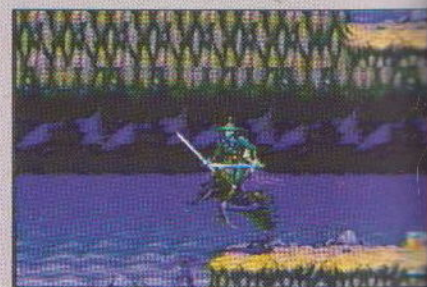
FOGO	**Fase 1** - 1F, 1T
	Fase 2 - 1 Ar, 4F
	Fase 3 - NADA
TERRA	**Fase 1** - 2A, 2F, 1Ar, 2T
	Fase 2 - 1T, 1 Ar,1A, 1F
	Fase 3 - NADA
ÁGUA	**Fase 1** - NADA
	Fase 2 - NADA
	Fase 3 - NADA
AR	**Fase 1** - NADA
	Fase 2 - NADA
	Fase 3 - 2F, 1A, 1Ar

F - Poção de fogo **A** - Poção de água
Ar - Poção de ar **T** - Poção de terra

ÁGUA

A fase da água é estressante. Por isso, comece por ela. Use o martelo para quebrar os pisos de gelo fininho. Já com o gancho, você pode pendurar-se nas estalactites. Quando você estiver andando sobre blocos de gelo, desencane: Chakan passa automaticamente sobre os blocos que cruzam sua frente.

Quebrar esta rampa de gelo, na fase 1, é fundamental para chegar à saída

Ao pular para um bloco que tenha inimigos, caia girando com a espada

Para acabar com o chefe, fique exatamente no local mostrado pela foto. Ele nada de um lado para o outro e depois pára embaixo da cachoeira, onde fica subindo e descendo. Quando ele subir, coloque sua espada de raios verdes para cima. Conte uma, duas, três subidas: na terceira, ele sentirá o golpe

AR

Com o martelo, bata algumas vezes nas vespas até que elas fiquem paradas. Aí você poderá usá-las para voar. Apele para o poder da invisibilidade e saia voando sempre para cima. Você evitará encrencas e chegará rapidamente ao final das duas primeiras fases. Para livrar-se dos guardas nos postos de observação, você tem que bater neles só quando estiverem distraídos, olhando para o lado.

Os ferrões das vespas também podem ser usados como armas

Usando o martelo, você detona mais rápido com os guardas

Para enfrentar o chefe, você precisa de uma vespa. Suba, desça e pare a meia altura: o chefe irá segui-lo e ficará parado alguns segundos bem na sua frente. Aproveite o momento para atirar com a espada de raio verde

FOGO

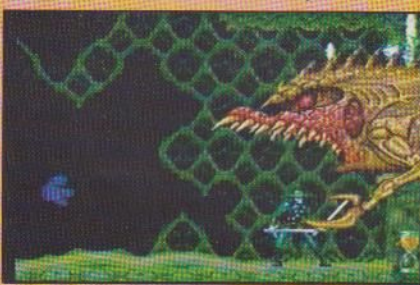
Um pezinho no rio de lava e você já era. Use as cambalhotas para pular de uma plataforma para outra e também para atravessar o chão de fogo. Na segunda fase, é melhor ir por baixo. Na terceira recomenda-se usar a invencibilidade para cruzar os rios de lava, pois esta travessia é fogo.

Pule o tempo todo para não ser apanhado pelos demônios e respingos de lava

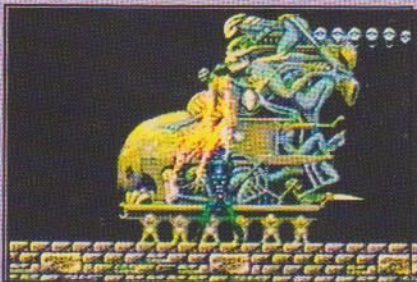
A espada de fogo azul acaba logo com o chefe. Use a invencibilidade ou invisibilidade para escapar dos ataques dele

TERRA

Se você seguiu nosso roteiro e deixou o mundo da terra por último, já deve estar careca de saber como é a primeira fase. Na segunda há uma surpresa: um inseto enorme que não deixa você caminhar para a saída. Ele te pega e joga de volta para a entrada da fase.

Ou você consegue passar com cambalhotas ao lado do bicho, ou tenta escapar da garra dele escondendo-se nas saliências do piso e teto

Para detonar o chefe desta fase, bastam algumas bombas bem nas fuças dele. Só não descuide dos vermes que vêm pela esquerda

FINAL SURPREENDENTE

Depois de todo este trampo, Chakan suicida-se para obter a recompensa do descanso eterno. Parece que o jogo chega ao fim, com o aparecimento dos letreiros e créditos para quem o produziu. **Não desligue o console.** Depois que os letreiros passam, a Morte amaldiçoa Chakan uma vez mais e não o deixa partir. Voltando ao estado decrépito, o herói tem mais um desafio.

Se você ainda tiver potes, use um poder especial para a espada e acerte as cabeças desta máquina

NO FINAL, RESTA UMA GRANDE DÚVIDA: O QUE ACONTECEU COM CHAKAN? SERÁ QUE ELE CONTINUA VAGANDO NA IMORTALIDADE? ISSO ESTÁ CHEIRANDO A UMA CONTINUAÇÃO DO JOGO

Aladdin™ DECK ENHANCER™

O nome meio mágico poderia até servir para um game de aventura. Mas Aladdin não é um jogo. É um acessório—sistema que promete revolucionar o mercado de 8 bits, trazendo games melhores por um preço mais baixo. O Aladdin, fabricado pela Codemaster e distribuído pela Camerica, tem todos os microprocessadores (chips) básicos que aparecem em qualquer cartucho normal. Coisas como relógio e memória gráfica e sonora. Desta forma, os cartuchos feitos sob medida para o sistema não precisam trazer tais chips básicos. O resultado é impressionante: o preço dos games cai pela metade.

As vantagens do novo sistema, lançado durante a CES de Las Vegas, vão além do preço. Na verdade, o Aladdin dá uma turbinada nos gráficos e no som do seu Nintendo ou compatível. Desta forma, as imagens ganham em nitidez e os sons e os efeitos sonoros ficam mais legais. Ou seja: você paga menos por games melhores.

Como funciona

Você deve estar se perguntando: OK, é tudo maravilhoso, mas como funciona este tal de Aladdin? É simples: o formato do Aladdin é idêntico ao de um cartucho de Nintendo. Só que o miolo é oco. É neste miolo que você deve encaixar os games que são feitos especialmente para o sistema.

O Aladdin vem com um game chamado *Dizzy the Adventurer* (ver ao lado). O pacote inicial, que inclui *Dizzy* e o sistema, custa o mesmo que um game "normal" para Nintendinho (aproximadamente 40 dólares). Os outros games compatíveis com o Aladdin serão vendidos por 20 dólares, em média. Assim, você pode comprar mais jogos por menos grana. Legal, né?

Nova vida para o 8 bits

As novidades do mundo dos games se concentram nos consoles de 16 bits e nos games em CD-ROM. No Japão, então, nem se fala: só rolam coisas de última geração. Os fiéis jogadores de 8 bits ficam meio a ver navios nesse papo de novidades. E olha que são mais de 35 milhões de consoles só nos States. O Aladdin dá vida nova ao Nintendo 8 bits, fazendo com que muitos games bons e baratos cheguem a você, gamemaníaco.

OS GAMES PARA ALADDIN SÓ FUNCIONAM COM O SISTEMA. SÃO ABSOLUTAMENTE INCOMPATÍVEIS COM OS CARTUCHOS NORMAIS PARA NINTENDINHO

A Camerica programou vários cartuchos para o Aladdin para 93. Entre eles, destacam-se o premiado *Micro-Machines* e o simpático *Bee-52*. David Harding, presidente da Camerica, anunciou que três grandes softhouses já estão desenvolvendo games para o sistema: Techmo, Tengen e Epyx. A Techmo faz bons games de esporte, a Tengen é derivada da pioneira Atari e a Epyx produz games para a gigante Acclaim. Outras empresas prometem aderir em breve. Vamos torcer!!!

LANÇAMENTOS PARA 93

Apenas a Camerica anunciou seus lançamentos para este ano. Tengen, Techmo e Epyx devem divulgar seus games para o novo sistema em breve. Confira a lista dos games já confirmados:

Micro-Machines · *Quattro Sport* · *Quattro Adventure* · *Linus* · *Big Nose 2* · *Go Dizzy Go* · *Bee-52* · *Stunt Kids* · *Big Nose The Caveman* · *Mig-29 Soviet Fighter* · *Metal Man* · *Dizzy Pinball* · *Puzzled* · *Firehawk*

VÁRIOS GAMES DEVEM SER RELANÇADOS PARA O NOVO FORMATO. JÁ PENSOU QUE LEGAL?

DIZZY

Dizzy é um personagem manjado. Apesar de ser um ilustre desconhecido no Brasil, Dizzy é tão popular na Inglaterra quanto Mario ou Sonic. A explicação é simples: os games para Amiga são mais difundidos que os jogos para Nintendo 8 bits. Como Dizzy fez escola no computador da Commodore, com mais de seis games, ele é uma celebridade.

Dizzy é simpático e rapidinho. Mas poderia ter mais movimentos: ele só pula feito bola e sorri o tempo todo. A Camerica está consciente do problema e já trabalha para aprimorar o personagem. Principalmente porque o primeiro Dizzy para Mega Drive deve sair antes do final deste ano.

AVENTURA TÍPICA

Dizzy The Adventurer é uma aventura com todos os ingredientes do gênero. Muitos itens, raciocínio meio intuitivo e fases longas. O maior problema do game é o excesso de linguagem escrita. Em todos os momentos você precisa levar itens para outras pessoas e "conversar" com elas. E é tudo em inglês!!! Os gráficos são multicoloridos e a música é superior à média. Mas é o estilo do game que encanta. Principalmente os mais velhos. _Dizzy The Adventurer_ foi eleito o melhor game de 92 pela revista "Kids And Computers", dedicada especialmente aos pais dos gamemaníacos. Pode ser um pouco infantil, mas garante bons momentos de diversão.

O esquema do game funciona na base do escambo (troca de mercadorias). Ou seja: você precisa pegar itens inúteis para trocá-los por outros muito mais úteis para a aventura

DIZZY THE ADVENTURER/ Camerica

Aventura · 2 Mega · 1 jogador

[T]HE ADVENTURER

DIZZY VEM COM O ALADDIN, MAS TAMBÉM SAIU PARA O FORMATO COMUM

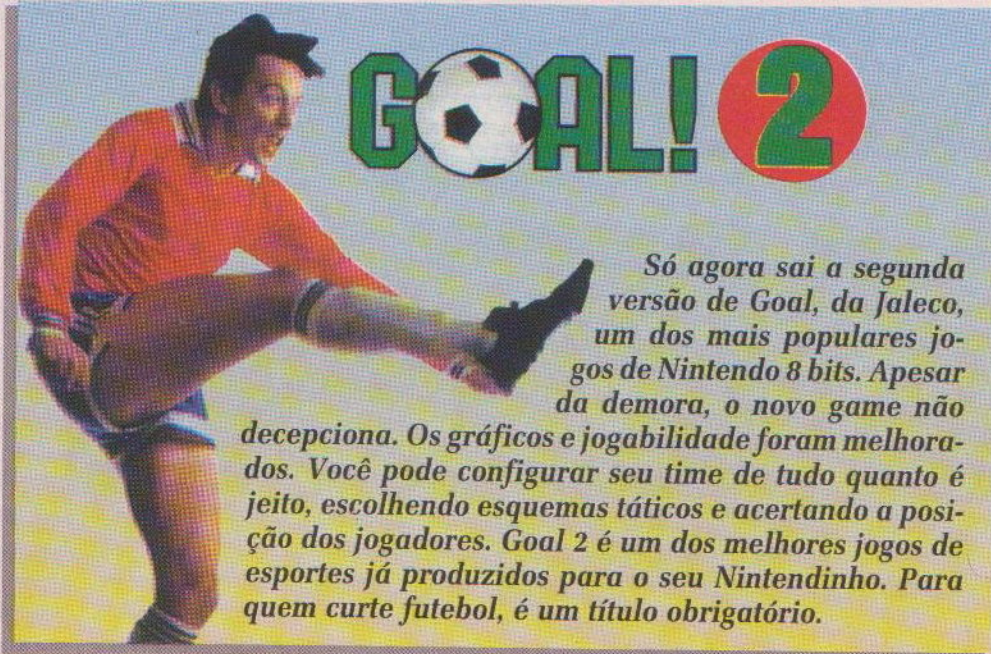
[...]ogo na primeira fase...

[...] uma moeda na caverna e um par de remos perto da árvore

Dê os remos para o cara que toma conta da balsa e ganhe uma rede

Vá para a balsa e entregue a moeda para receber um machado

Vá até o pescador e troque a rede por uma vara

SACOU COMO FUNCIONA? VOCÊ PRECISAR TROCAR, TROCAR E TROCAR ITENS PARA PROSSEGUIR NO GAME. DÁ PARA FERVER A CUCA!!!

Só agora sai a segunda versão de Goal, da Jaleco, um dos mais populares jogos de Nintendo 8 bits. Apesar da demora, o novo game não decepciona. Os gráficos e jogabilidade foram melhorados. Você pode configurar seu time de tudo quanto é jeito, escolhendo esquemas táticos e acertando a posição dos jogadores. Goal 2 é um dos melhores jogos de esportes já produzidos para o seu Nintendinho. Para quem curte futebol, é um título obrigatório.

Copa do Mundo

Você pode jogar sozinho contra o computador, em dupla contra o computador ou contra um amigo. No modo Super Cup Mode, *Goal 2* está estruturado como uma verdadeira Copa do Mundo, com 24 países participantes. Para chegar a campeão do mundo, você tem que passar por cinco etapas: eliminatórias, oitavas de final, quartas de final, semifinal e finalíssima. Mas não esquente: como na versão anterior, o game dá passwords para você gravar sua última posição no jogo.

Atenção para as funções dos jogadores: GK (goal keeper) é o goleiro; F (forward) é ataque; M (middle) é meio-campo; e D (defense) significa defesa

ESQUEMAS TÁTICOS

4-3-3: equilibra defesa, meio-de-campo e ataque, com ligeira vantagem para a defesa

Sweeper: é uma variação do 4-3-3, onde um zagueiro fica bem atrás para reforçar a defesa

4-4-2: neste esquema menos ofensivo, é importante aprender a fazer jogadas a partir do meio-de-campo

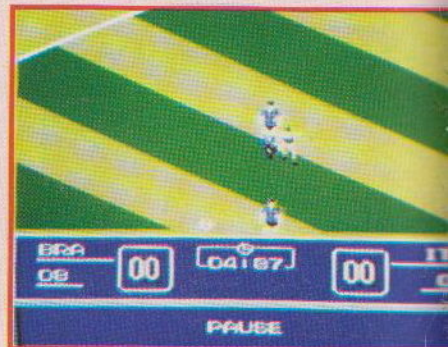
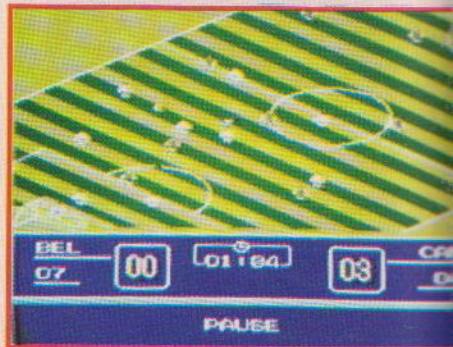
3-5-2: com um meio-de-campo destes, fica fácil bloquear o ataque inimigo. O esquema também dá flexibilidade aos jogadores

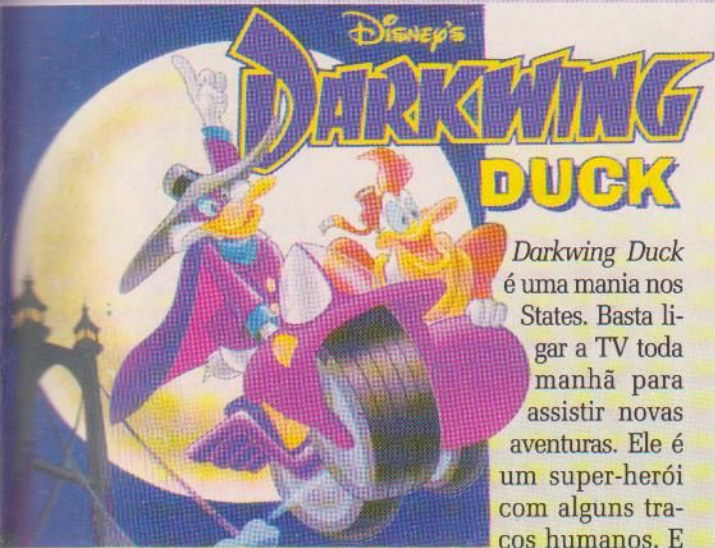
Escalação

Depois de escolher o esquema tático de seu time, escale os jogadores de acordo com suas características. O grau de habilidade é medido de 0 a 10. No goleiro, as características são bloqueio (BLK), poder de pulo (JP) e poder de rebote (PP). Nos outros jogadores, o que vale é a rapidez (SP), agilidade (KP) e o poder de interceptar jogadas (TP).

Na escalação do time, você também pode trocar a posição dos jogadores

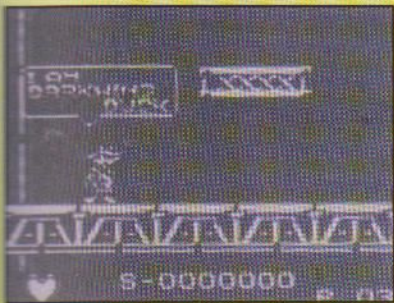
Bola rolando

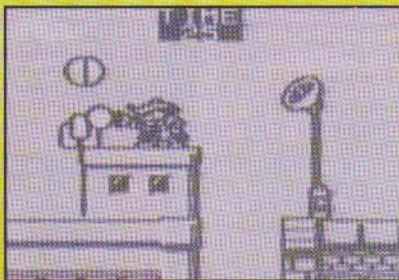
Bom, depois de agir como um verdad ro técnico e definir a escalação e estraté de seu time, está na hora de jogar. Antes partida, rola até um "cara ou coroa" saber de que lado ficará seu time. Você v o campo de cima e numa posição diagon parecida com as das transmissões de fu bol pela TV. Como de costume, setas in cam o jogador que está com a posse da bo

As faltas podem ser apitadas, deixando a opção Foul ON na tela de opções. Se você quiser pênaltis, de Offside em ON

Quando o lançamento é muito longo, o jogo mostr visão mais ampla do campo. Controle seu jogador p ir de encontro à bola

Seu goleiro pode ser controlado pelo computador. tela de opções, deixe o goleiro (goalie) em AUTO

Darkwing Duck

Darkwing Duck é uma mania nos States. Basta ligar a TV toda manhã para assistir novas aventuras. Ele é um super-herói com alguns traços humanos. E muitas características de pato. Afinal, ele não se chama duck à toa. É um superpato mesmo!!!

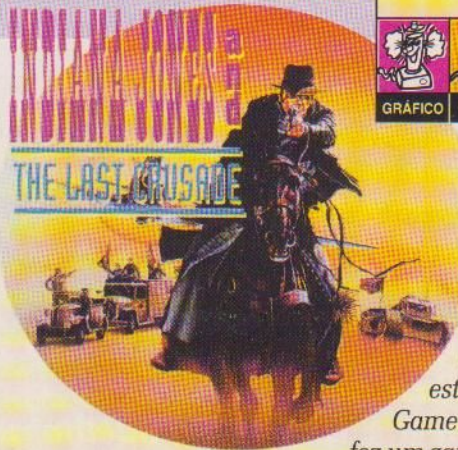
A versão para Game Boy de *Darkwing Duck* é praticamente idêntica à versão original para Nintendinho. Trocando em miúdos: um arraso. Os gráficos são bem cuidados, a música é legal e o desafio muito bem sacado. A única diferença é que há menos inimigos no Game Boy que na versão de NES.

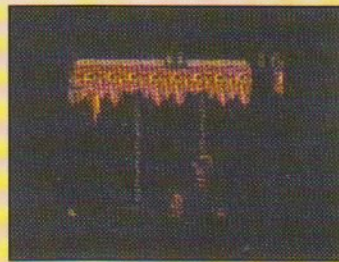
FOWL é a sigla de uma organização criminosa que assola a cidade com crimes. Darkwing Duck, ou seja, você, tem a missão de acabar com a festa deles. Muitas e muitas fases, inimigos a granel e pegadinhas sem fim. Tudo isso faz de *Darkwing Duck* um ótimo game. Também não é para menos: ele chega com a grife Capcom. Diversão garantida. E com muita qualidade!

Eis o nosso herói. Faça com que ele pule, corra e infernize a vida dos criminosos. Sacou a cara de enfezado que ele tem?

Toda vez que pintar um GO na tela, não hesite: vá em cima dele. A recompensa será uma fase de bônus recheada de itens

DARKWING DUCK / Capcom			
Ação		1 jogador	
GRÁFICO	SOM	DESAFIO	DIVERSÃO

O JOGO ROLA EM SETE LUGARES. COMECE PELA PONTE (THE NEW BRIDGE). É MAIS FÁCIL

Indiana Jones and the Last Crusade

INDIANA JONES AND THE LAST CRUSADE / U.S. Gold			
Aventura	2 Mega		1 jogador
GRÁFICO	SOM	DESAFIO	DIVERSÃO

Indiana Jones e a Última Cruzada, o filme, foi lançado em 89. Três anos e meio depois, é com este episódio que Indy estréia na telinha do Game Gear. A U.S. Gold fez um game com ótimos gráficos e música bem superior à média. Mas com um desafio capaz de assustar até o mais dedicado Indy. Se fosse um pouco mais fácil o jogo seria perfeito. Mesmo assim é uma boa pedida.

São seis fases com scrolls variados, nas quais você deve usar toda sua habilidade para resgatar Holy Grail e seu pai. Eles foram seqüestrados pelos nazistas. Barra pesada, meu! Índios pouco amigáveis, cowboys invocados e adversidades do relevo, como penhascos e desfiladeiros. A vida no Velho Oeste não era fácil.

Duas cordas paralelasnão pintam à toa: pule de uma para outra. E evite cair: quanto maior o tombo, mais energia você perde

NEM TUDO É TÃO RUIM QUANTO PARECE. INDIANA TEM CONTINUES

80 segundos

Para complicar um pouco mais, você tem apenas oitenta segundos para completar cada nível. E a maioria deles é de arrancar os cabelos. Em tempo: algumas partes são tão fáceis que apenas aumentam a frustração com os níveis mais difíceis. Que sacanagem!!!

Se o seu tempo estiver acabando, corra atrás de ampulhetas para ganhar tempo extra. Como você já deve imaginar, os relógios de areia são mais raros que água no deserto. Se você se amarra em grandes desafios, vá voando atrás deste game. Caso contrário, jogue apenas para admirar os gráficos. A não ser que você tenha uma fábrica de pilhas para alimentar o seu game Gear!!!

Na terceira fase, quando as bolas de fogo começarem a cair, pule na hora. Se demorar um segundo, virará churrasco

GAME BOY

GAME GEAR

TAZ-MANIA

Segurem os consoles, agarrem bem os joysticks e apertem os cintos! Um furacão ambulante chamado Taz-Mania acaba de chegar, com muito apetite, para o seu Master System. E diga-se de passagem, num jogo muito bem-feito. A movimentação do personagem é bastante rápida, digna de um legítimo Diabo da Tasmânia. Aliás, controlar este bicho não é uma tarefa muito fácil e exige um controle preciso do joystick. Os cenários estão bonitos e coloridos. E o grau de desafio, no geral, não é muito alto não. Dá pra encarar o jogo numa boa.

Ovo gigante? Oba!

A história do game é a mesma da versão para Mega Drive. Taz-Mania ouve falar de uma ave gigante, que bota ovos enormes, e logo se assanha para devorá-los. Ele atravessa florestas, rios, cavernas e templos sagrados tentando encontrar o ovo e saciar sua gula interminável. Para enfrentar os inimigos, basta usar o ataque-furacão e eles serão jogados longe.

ITENS	
	Repõe parte das energias
	Dá invencibilidade temporária
	Vida extra

HÁ VÁRIAS BOMBAS ESPALHADAS PELO JOGO. CUIDADO PARA NÃO ENCOSTAR NELAS, SENÃO TAZ-MANIA AS ENGOLE E AÍ... BUM!

PRIMEIRA FASE

A aventura de Taz começa numa floresta. Usando as molas, explore as partes altas da tela. Há muitos franguinhos para serem devorados.

Salte na primeira mola da fase, alcançando a nuvem acima. É a primeira vida pintando

Para derrotar o primeiro chefe, basta ficar girando num dos cantos e deixar o tonto tentar chifrá-lo

SEGUNDA FASE

A floresta ficou mais fechada e assustadora. Suba nos galhos das árvores e procure mais franguinhos.

Se você cair na lama movediça, não tem problema: com alguns pulos, dá pra se livrar

O chefe da fase atira três flechas e depois vem pra cima. Pule as flechas e já fique de furacão ligado, esperando-o num canto

PROCURE FICAR COM A BARRA DE ENERGIA SEMPRE CHEIA, POIS É MUITO COMUM ENGOLIR BOMBAS NO JOGO

QUASE TODAS AS FASES TÊM UMA VIDA EXTRA. PROCURE-A

PARA DAR SALTOS MAIS LONGOS, USE O FURACÃO ENQUANTO ESTIVER NO AR

TERCEIRA FASE

Agora o game complica um pouco. As fases ficam maiores e no estilo labirinto. Se você cair num poço de lava, perde a vida na hora. Fique esperto com os espinhos no teto e dê pulos pequenos para não perder energia.

Logo na entrada da fase, suba até o teto e você encontrará esta vida extra

Pule entre os dois bumerangues do chefe jacaré até que ele pule para a plataforma de cima. Quando ele estiver ainda no ar, atropele-o com seu furacão

QUARTA FASE

Taz-Mania explora os labirintos de um templo abandonado. Múmias e fantasmas serão seus novos inimigos. Agora, é preciso fuçar muito mais para achar a saída. Se pintarem uns blocos impedindo a passagem, não vacile: use o furacão para quebrá-los.

Na segunda tela da fase, você pode acumular vidas. Primeiro, apanhe a vida extra neste local e pule à direita...

...onde você vai encontrar esta gelatina. Deixe Taz-Mania atravessá-la, caindo no andar de baixo, onde há outra vida. Em seguida jogue-se num buraco, volte ao começo da fase e repita o truque quantas vezes quiser

Fique em cima de uma das plataformas, apenas esperando o momento em que uma das bruxinhas pouse ali. Então, é só pegá-la. Depois que você acabar com uma das bruxas, você vai pegar a outra facilmente

QUINTA FASE

Esta fase vai exigir muita precisão no controle do seu personagem, pois os morrinhos e plataformas escorregam pacas. Se você cair na água, adeus. Fique ligado para alguns blocos que tampam a passagem. Você vai ter que detoná-los na marra

Salte para esta plataforma sem receio de cair na água. Quando Taz-Mania estiver caindo nela, o inimigo dará um pulo, cedendo o lugar. Aí é só despachá-lo com o furacão

Não marque bobeira. Abra esta passagem de blocos com o furacão e você vai achar coisas muito interessantes lá embaixo

O pássaro, último chefe do jogo, só pode ser atingido enquanto voa. Quando ele vier pra cima de você em ataques rasteiros, caia fora. Ele é o dono do ovo que Taz-Mania tanto quer comer

TEST DRIVE TEN OF THE BEST

Realismo

Car & Driver tem uma grande dose d realismo, ao contrário de outros simulado res como o *GP Unlimited*, no qual o carr não se comporta, em detalhes, como um máquina real. Você tem 12 opções de visã 3 dentro do interior do carro e 9 externas. E todas, você pode sentir as reações: a frent levanta-se em arrancadas bruscas ou abaix se nas freadas, você sente as inclinações na curvas, subidas e ondulações do asfalto.

Se você gosta de dirigir e seu computador é pelo menos um AT 386, corra atrás deste que é um dos mais originais simuladores de carros disponíveis para PC. **Car & Driver - Test Drive Ten of the Best *é um jogo com dupla diversão: você dirigi os automóveis ou informa-se em reportagens sobre cada máquina ou pista. Com um detalhe: são todos artigos reais, publicados na famosa revista norte-americana Car & Driver, que deu nome ao game.***

Car & Driver tem todas as opções de um bom simulador e um pouco mais. É um dos primeiros simuladores de carro a ser lançado, após um longo período de hibernação, sem inovações no mundo dos games para computador.

Jogo e informações

Para começar, você pode instalar no seu computador os dois módulos separadamente: só o game ou o Magazine (que contém o game e os artigos, análises e dados técnicos de carros e pistas). No modo Magazine, você dispõe de todas as informações técnicas de cada máquina, desde o motor até o equipamento de som. Recebe, também, imagens digitalizadas dos carros, preparadas especialmente para o jogo. Ou seja, não são imagens reais dos originais.

Nas fichas de cada pista, você fica sabendo detalhes sobre o traçado, qual o carro mais adequado para cada uma, que cuidados tomar, como obter melhor desempenho etc.

DEZ PISTAS

Você pode correr em pistas planas e com relevos, ou testar sua máquina e dar lindos cavalos-de-pau num páteo só para manobras e exercícios. No total são 10 opções. Veja as principais características de algumas delas.

New York Highway 97 - segue o padrão Test Drive, com penhascos de um lado e abismo no outro. Tem subidas, descidas e curvas perigosas, é de mão-dupla e tem tráfego.

Oval Speedway - Pista de Indy, com curvas inclinadas, boa para testar toda a potência do motor.

Na Oval, fique na segunda das quatro faixas indicadas na pista. É a mais estável e a mais rápida

Mahomet Drag Strip - Retão com perto de 400 metros, que serve só para testar o arranque dos carros. Nele você não tem opção de câmbio automático.

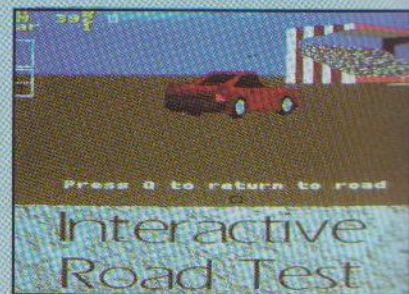
SUAS MÁQUINAS

Você tem 10 opções de carros, desde clássicos como o Shelby Cobra 66 até o mais novo protótipo da Mercedez para o Mundial de Marcas, o C11 IMSA. Conheça alguns deles.

Mercedez C11 IMSA - É o mais potente, o mais rápido e veloz. Motor de 1000 HPs. Cuidado para não decolar nas curvas

Lotus Esprit Turbo - É pau para toda a obra. Aceita pistas de alta velocidade ou as sinuosas de baixa

Corvette ZR1 - É potente, mas grande demais. Bom para pistas de alta, na qual desenvolve toda a sua potência

Porsche 959 - Estável e rápido, é um dos que tem melhor aceleração. Bom para pistas de velocidade média e alta

O Porsche 959 é muito potente. Por isso, não acelere bruscamente na saída das curvas. Senão você vai parar na grama

PC

CONFIGURAÇÃO MÍNIMA
AT 386, 25 MHz, Winchester com 5 Mega livres, monitor padrão VGA e placa de som AdLib, Sound-Blaster ou Roland

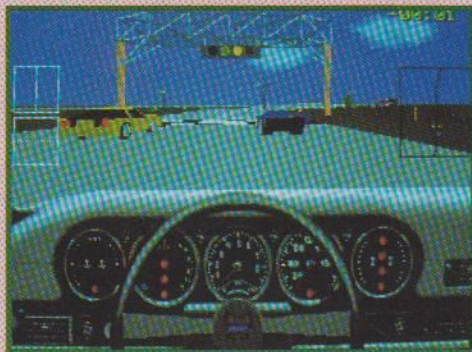
Corrida em dupla

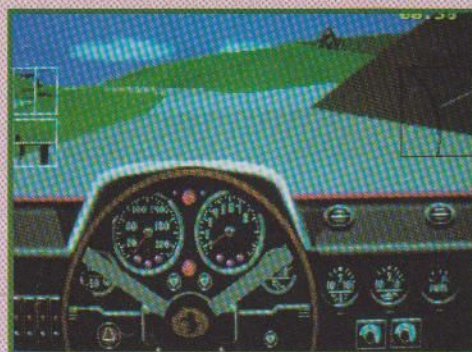
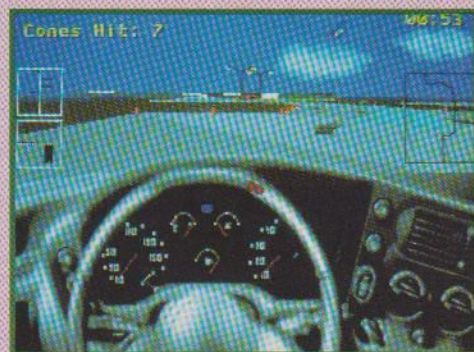
Infelizmente, *Car & Driver* permite dar penas uma volta em cada pista. Mas isso em uma compensação: ele inova radicalmente nas possibilidades de jogo. Em odas as provas, você não tem oponentes na rimeira volta. Mas ela fica memorizada e, a segunda volta, você disputa com você mesmo.

Além disso, você pode "linkar" seu computador ao de um amigo, para disputarem um contra o outro, ao mesmo tempo.

Acessórios

Você pode jogar Car & Driver com o teclado, mouse, ou com joystick, que é o melhor para controlar o carro.

Pode, ainda, jogar com pedais, embora você não vá encontrar facilmente esse acessório.

Na reta de largada, acompanhe a contagem regressiva (no alto, à direita) e acelere logo depois que o relógio bater no -1 segundo

Na pista de autocross, evite derrubar os cones cor de laranja. Você perde um segundo em cada um que derruba

Não tente dar uma de esperto pegando desvios para cortar caminho. Depois você será punido

Quando você força a barra e desliza ou derrapa, o jogo informa se foi com a traseira ou dianteira. E se você sair, dá o comando para voltar à pista

FATAL FURY 2 / SNK			
Luta	106 Mega	1 a 2 jogadores	
GRÁFICO	SOM	DESAFIO	DIVERSÃO

COMANDOS	
A	soco fraco
B	chute fraco
C	soco forte
D	chute forte
↑	pular
↓	agachar

Se você ficou babando com a primeira versão de Fatal Fury, *não foi à toa. A SNK, famosa fabricante de arcades e do prestigiado videogame* Neo-Geo, *não brinca em serviço e sempre teve a tradição de produzir games bastante avançados, principalmente os de luta. Mas em* Fatal Fury 2, *digamos que a SNK abusou: 106 Mega! Isso é muito legal. Os detalhes gráficos do fundo de tela alucinam e a movimentação dos personagens chega ao cúmulo da perfeição (repare como os seios da lutadora Mai Shiranui balançam quando ela pousa após um salto!).*

A lenda continua

Como no primeiro *Fatal Fury*, Andy e Terry Bogard querem vingar a morte do pai, causada por um terrível vilão. Eles têm a ajuda do novato Joe Higashi. Os três "lobos solitários" treinaram mais um ano após o fim da primeira aventura.

Mas quanto ao mecanismo de *Fatal Fury 2*, esse filme já foi visto antes: você comanda um lutador que enfrenta outros sete combatentes de locais diferentes do globo. Como num famoso game da Capcom, você deve vencer todos os adversários para terminar o jogo. Graças a Deus! Afinal, esse tipo de arcade é o mais curtido por 99% da moçada que lota as casas de fliperama de todo país. Chega de bláblábláá e saque logo as manhas deste "bonito" game de porrada.

Neste game, pode-se jogar com dois lutadores iguais numa boa

Dê um chega pra lá no inimigo: acione ← duas vezes. Chegando perto do adversário e apertando C, você atira o cara longe

Em Fatal Fury 2, os lutadores podem avançar ou recuar perpendicularmente ao plano da tela

Terry Bogard

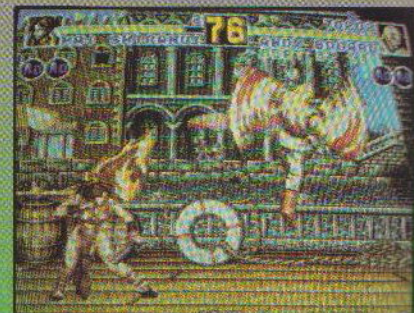
Terry é mestre em artes marciais e um dos mais poderosos lutadores. É o mais rápido e bastante forte. Seus melhores golpes: magia e superchute.

Soco de fogo - ↓, ↙, ← + A ou C
Superchute - ↓, ↙, ←, ↖ + B ou D
Parafuso - ↓, ↑ + A ou C

Magia: um soco no chão e o Napalm frita o oponente. - ↓, ↘, → + A ou C

Andy Bogard

Andy é especialista em koppo, um dos vários estilos das artes marciais. É quase tão forte, rápido e cabeludo quanto seu irmão, Terry. Suas especialidades: corrida com cotovelada e chute no rosto.

Corrida com cotovelada - ↙, → + A ou C
Magia - →, ↘, ↓, ↙, ← + A ou C
Chute na rosto - ↙, ↗ + B ou D

Guilhotina: Use quando o adversário vier por cima - ←, ↙, ↓, ↘, → + A ou C

Mai Shiranui

Mai é filha do professor de artes marciais de Andy e detona em técnicas ninjas. Apesar de ser rápida, ela não tem força. Seu leque de fogo é um golpe poderoso.

Cotovelada - ←, ↙, ↓, ↘, → + B ou D
Jogada de leque - ↓, ↘, → + A ou C

Leque de fogo - ↓, ↙, ← + A ou C

Chi Shin Zan

Chi é um chinês baixinho, pançudo e forte, que usa charuto, suspensórios e roupas de mauricinho. Em cima do seu marcador de energia, seu nome aparece como "Cheng". Ele é bastante forte. Sua barrigada é debulhante.

Bolinha - ←, → + B ou D
Magia - ←, ↙, ↓, ↘, → + A ou C

Barrigada - ↓, ↑ + A ou C

OS GOLPES DE CADA UM

TANTO FAZ: VOCÊ PODE ESCOLHER QUALQUER UM DOS OITO LUTADORES PARA JOGAR SOZINHO OU CONTRA OUTRO JOGADOR. ATENÇÃO: CADA PERSONAGEM POSSUI UM GOLPE SECRETO.

Joe Higashi

Joe é campeão de muetai, outro estilo de luta marcial. Ele é rápido e medianamente forte. Sua patada de tigre é um delírio.

Soco rápido - A ou C rapidamente
Magia - ←, ↙, ↓, ↘, → + A ou C
Chute de fogo - ↙, ↗ + B ou D

Patada de tigre: um dos golpes mais difíceis do game - ↓, ↘, →, ↗ + B ou D

Jubei Yamada

Jubei é velho, mas é campeão de judô. Ele é bastante rápido. Abuse do golpe racha-crânio.

Balão - ←, → + D
Magia - ←, → + A ou C

Racha-crânio - perto do inimigo, pressione ↓ por 2 segundos, ↑ + A ou C

Big Bear

Big Bear é um gigantesco caminhoneiro, com dotes de lutador campeão. Ele é fortão, mas lento. Seu golpe bomba gigante atropela tudo.

Soco poderoso - aperte D e solte-o após 10 segundos
Luta livre - ↘ + C perto do inimigo

Bomba gigante - ↙, → + A ou C

Kim Kap Hwan

Kim manja muito de taikwando. Ele é bastante ágil e forte. Seu golpe facão arrasa.

Chutes no rosto - ↑, ↓ + B ou D
Chute-rasteira - ↓, ↙, ← + B ou D

Facão - aperte ↓ 2 segundos, ↑ + B ou D

VENDO

▶ Placa de som AdLib para PC e um Game Boy. Karl Heinz Brehme, tel.:(011) 448-0302.

▶ Super NES completo, um Dynavision III com 17 jogos e dois cartuchos de Mega Drive. Fábio ou Nando, tel.:(011) 856-0341.

▶ Master System I completo com quatro cartuchos, um controle tipo arcade e pistola. Manuel Perez Martinez Júnior, tel.:(071) 357-3915.

▶ Super Nintendo completo e transcodificado. Eduardo Henrique Rigoni, tel.:(051) 227-3997.

▶ Master System com dois controles, sete cartuchos e pistola. Dorival José Fernandes de Araújo, tel.:(083) 246-2683.

▶ Os cartuchos Ninja Gaiden 2, Double Dragon 2 e 3, do sistema Nintendo. Felipe Passos Senra, tel. / Fax.: (032) 215-4091.

▶ Master System I com oito cartuchos, pistola e rapid fire. Fernando José Fernandes de Lima, tel.:(011) 520-6635.

▶ Os cartuchos Super Futebol, Galaxy Force, Gangster Tow e Marksman Shoting, do Master System. Paulo ou Leonor, tel.:(0192) 52-0338.

▶ Controle Turbo Jet Control compatível com Phantom, Hi Top Game e VG 9000. Fábio S. Silva. Rua 21 de Março, 543, Centro, CEP 07800-000, Francisco Morato, SP.

▶ Computador Hot Bit 8000 tipo MSX com gravador e manual, mais um adaptador de cartuchos de Master para Mega Drive. Tadeu Colens Ourivio, tel.:(011) 886-9005.

▶ Mega Drive com dois controles e dois cartuchos. Gustavo Martins de Oliva, tel.:(011) 574-8861.

▶ Cinqüenta jogos para o sistema Nintendo. Eduardo U. Wilczek, tel.:(0422) 72-2192.

▶ Micro Genius completo com dois cartuchos e adaptador. Tiago Ferrari, tel.:(0497) 22-5738.

▶ Mega Drive japonês com três cartuchos. Franklin Adson Roque, tel.:(0123) 29-7232.

▶ Mega Drive americano com dois cartuchos e dois controles. César A. Foganholo, tel.:(011) 563-6072.

▶ Phantom System completo com vários cartuchos. Rogério Villar Salvatori, tel.:(041) 256-3270.

▶ Game Boy com um cartucho e bolsa Case Boy e um Pense Bem. Cristina, tel.:(0192) 42-5653.

▶ Master System completo com 10 cartuchos. Antônio M. Montenegro, tel.:(021) 742-6041.

▶ Cartuchos usados de Mega Drive, Genesis e Game Gear. Ricardo, tels.:(021) 266-0863 ou 226-0152..

▶ As edições 01 à 25 da revista Ação Games. Glaicon de Souza, tel.:(011) 910-2134.

▶ Os cartuchos Indiana Jones, Super Futebol e Shinobi, do Master System. Tadeu Castro, tel.:(0122) 32-1829.

▶ O cartucho Super Futebol, do Master System. Angelo W. Ferracini, tel.:(0149) 22-1602.

▶ Os cartuchos Aztec Adventure e Super Futebol 1, do Master. Rodrigo F. Fonseca, tel.:(073) 231-5302.

▶ Cartuchos usados de Mega Drive. Gabriel Nascimento da Costa, tel.:(071) 358-7289.

▶ Três cartuchos de Atari mais um cartucho Dynacon. Denis Einloft, tel.:(051) 334-4908.

TROCO

▶ Super Charger com oito cartuchos mais uma bicicleta BMX Super Star por uma bicicleta aro 20. Bruno H. Martinhão, tels.:(011) 255-2640 ou 257-3710.

▶ Super Nintendo com dois controles por Mega drive com dois controles e cartuchos. Wagner Rover S. Barbosa, tel.:(027) 222-7392.

▶ Top Game VG 9000 Double System com dois controles e dois cartuchos por um Game Boy com cartuchos. Leonardo de Andrade Paiva, tel.: (081) 268-5683

▶ Os cartuchos Jordan Vs Bird e Krusty Fun House, do Mega Drive por outros de meu interesse. Glauber Heitor, tel.:(081) 341-2218.

▶ Mega Drive japonês com dois controles e quatro cartuchos por um Super NES completo. Rafael F. M. Moraes, tel.:(0152) 33-5817.

▶ Os cartuchos Super Futebol, Rambo 3 e After Burner, do Master System por outros de meu interesse. Aluesy Antônio Lobo, Estrada das Lágrimas, 1400, CEP 04256-310, São Paulo, SP.

▶ Mega Drive com dois joysticks, três cartuchos e adaptador RF por Super NES com dois controles. Renato ou Reinaldo, tels.:(011) 834-0042 ou 834-0835.

▶ O cartucho Heavy Nova, do Mega Drive por outro de meu interesse. Jean Ragonha, tel.:(0194) 41-7894.

▶ Os cartuchos F-22 e Art Alive do Mega Drive por outros de meu interesse. Fernando Kassab Vicêncio, tel.:(011) 829-2803.

▶ Mega Drive com dois joysticks e capa de proteção por um Super Nintendo com um joystick. Nilton Moreira da Silva, tel.:(011) 911-6845.

▶ Tenho cinco cartuchos quentes de Super NES, troco dois deles pelo cartucho Street Fighter 2. Marcel, tel.:(011) 578-6924.

▶ Mega Drive transcodificado com um cartucho mais uma bicicleta BMX por um Super Nintendo. Elker Santos Carvalho, tel.:(034) 845-1324.

▶ O cartucho Super R–Type, do Super NES por Zelda ou outro de meu interesse. Fabiano Dias Koike, tel.:(065) 321-3445.

▶ Os cartuchos Gang's Fighter e Double Dragon, do Master System por outros de meu interesse. Pablo Alves Motta, tel.:(021) 372-2481.

▶ Bicicleta Caloi Cross média por Game Gear completo. Daniel Rodrigo de Paiva, tel.:(021) 551-8589, troca só com pessoas do Rio de Janeiro.

▶ O cartucho Super Futebol 2, do Master System por outro de meu interesse. Rogério Gustavo Weise, tel.:(0444) 47-1227.

▶ O cartucho Double Dragon, do Master System por outro de meu interesse. Jefferson S. do Nascimento, tel.:(021) 590-7891.

▶ O cartucho Dick Tracy, do Ni tendo japonês por Mega Man 1 ou Wilson José de Freitas, tel.:(044 24-9659.

▶ Vídeo Computer 2600 com 12 jogos por um Master System c Nintendo. Antonio Augusto Coelh tel.:(062) 781-1249.

▶ O cartucho Tom e Jerry, do Ma ter System por outro de meu intere se. Sílvia Karla da Silva Cost tel.:(092) 233-1128.

▶ Mega Drive japonês transc dificado com fonte e nove cartucho por um Super Nintendo com do controles e cartucho. Marcel Ku saba, tel.:(0452) 54-2331(à noite).

COMPRO

▶ Cartuchos para Top Game sist ma Nintendo. Mervin Gomes de So za. Caixa Postal, 200, CEP 6838 000, Tucumã, PA.

▶ As edições 01 à 24 da revis Ação Games. Francisco C. Big Rua Sirius, 473, São Mateus, CE 08330-380, São Paulo, SP.

▶ Edição especial 12-E - Só Dica - da Ação games. Alexandre Duart Rua Soldado J. Alves de Abreu 10 CEP12280-000, Caçapava, SP.

▶ Game Boy em bom estado co cartuchos. Francisco Messias A. c Oliveira. Trav. Olímpio de Paiva, 10 Carlito Pamplona, CEP 60000, Fo taleza, CE.

▶ O aparelho Turner, que sintoniz canais de TV no Game Gear. Joã Marcelo Dias, tel.:(0152) 32-9179.

PARA ANUNCIAR

Você escolhe onde quer anunciar e escreve seu classificado em uma carta para: Ação Games Clube, Av. Nações Unidas, 5777, 2º andar, CEP 05479-900, São Paulo, SP. Os anúncios são GRÁTIS

DELÍRIO TOTAL

PROMOÇÃO

SUPERDICAS AÇÃO GAMES

Nesta e nas próximas 3 edições de Ação Games, você vai encontrar envelopes com 4 figurinhas coloridas que trazem os momentos mais emocionantes dos maiores games. Cole no mini-álbum que voce ganhou também nesta edição e curta dicas que são the best!

E TEM MAIS: ACHOU GANHOU!

Prepare-se para ganhar prêmios alucinantes. Encontrando os vales-brindes dentro dos envelopes de figurinhas, você ganha prêmios incríveis! Tem consoles Super Nintendo, fitas de games, camisetas, bonés e jogos para você detonar. Para receber seu prêmio, basta anexar a parte colante do vale-brinde numa folha à parte e preencher com seus dados completos. Depois ponha num envelope e mande rapidinho para a "PROMOÇÃO SUPERDICAS AÇÃO GAMES" Caixa Postal 66.254 - CEP: 05389-970 - São Paulo - SP.
São 300 prêmios para você. 50 em cada edição. Participe fera!

REGULAMENTO:

1. A Promoção Superdicas Ação Games é válida em todo território nacional permitindo a participação de todas as pessoas que adquirirem a revista Ação Games.
2. Nesta e nas próximas 3 edições da revista Ação Games serão encartados envelopes contendo 4 cromos autocolantes cada um. Alguns destes envelopes vão trazer 5 cromos, sendo um deles, vale-brinde.
3. Cada vale-brinde poderá ser trocado pelo prêmio descrito no mesmo, não podendo haver troca de prêmios.
4. Encontrando um vale-brinde, o concorrente deverá anexar a parte colante numa folha à parte, preencher com seus dados completos, como nome, endereço, CEP, cidade, estado, telefone e RG do ganhador ou responsável e enviar para a "Promoção Superdicas Ação Games", Caixa Postal 66.254 - CEP 05389-970. O verso deverá ser guardado como comprovante.
OBS: o vale-brinde traz, também, um número secreto para você esclarecer quaisquer dúvidas. A ligação é grátis.
5. Os prêmios serão entregues via Correio/Sedex acompanhados do AR (Aviso de Recebimento) expedido junto a Empresa Brasileira de Correios e Telégrafos.
6. Os prêmios ficarão em exposição na sede da Editora Azul, à Av. das Nações Unidas, 5777 - Pinheiros - São Paulo - SP.
7. O prazo máximo para retirada/reclamação dos prêmios será de, no máximo, 180 dias da data de lançamento em banca da edição.
8. Não terão validade os vales-brindes que não apresentarem condições básicas para a verificação de sua autenticidade.

EDITORA
AZUL

EDITORA
AZUL

Fundador
VICTOR CIVITA
(1907-1990)

Diretoria
Angelo Rossi
Roberto Civita

Diretor Superintendente: Angelo Rossi

Diretor-Gerente: Carlos C. Arruda

REDAÇÃO

Redatora-chefe: Regina Giannetti
Editor: Paulo Montoia
Editora de Arte: Sônia Regina Aversa
Redator: Roberto Guimarães
Diagramadores: Claudio Santos Albuquerque, João Ailton Oliveira Andrade
Assistente de Redação: Érica Luísa Assan Câmara
Colaboradores: Arte - Iusse José Filho, Simone Zucas. **Revisão** - Suzete Stimpel. **Fotografia** - Angel Mora, Ivan Carneiro. **Ilustração** - Sérgio Carreiras. **Assistente de Edição Fotográfica** - Tadeu Cerqueira Pereira. **Consultores** - Christian Zaharic, Little Richard, Marcelo B. Massafeli Chin, Marcos Roberto de Lima Ioiô, Mário Câmara Filho, Moashiro Sama, Wagner P. Hernandez. **Texto** - Ivan David Silva.

PUBLICIDADE

Diretor: Rogério Rahier
Gerente de Contas: Miguel Castello
Supervisores de Contas: João Jorge Rangel, Maira Gisele Magno, Oscar de Oliveira
Gerente de Vendas: Alaôr Machado
Contato: Nádia Lappas
Supervisor de Vendas (Rio): Eduardo Barros
Marketing Publicitário: Marta de Moraes
Coordenadores: Igor Assan, José Soares

COMERCIAL

Diretora: Vera Helena Mirandez Gomes
Gerente de Planejamento e Controle: Ana Camargo
Gerente de Produto: André Felipe D'Amato
Gerente de Promoções: Sandra Galli Ponsoni

Diretor Administrativo e Financeiro: Pedro Frazão
Azul Press-Gerente: Benjamin S. Gonçalves
Operações Editoriais: Rossane Gonçalves Costa
Diretora Responsável: Liège de Lima Dória Castelli

Ação Games é uma publicação quinzenal da Editora Azul S.A. **São Paulo Redação e Correspondência:** Av. Nações Unidas, 5777, CEP 05479-900, tel: (011) 816-7866, Caixa Postal 66254, CEP 05389, telex: (011) 83178, fax: (011) 813-9115. **Telegramas:** Editabril/Abril Press. **Rio de Janeiro:** R. Marechal Câmara, 160 - 15º andar - grupos 1534/35 - Centro - CEP 20020-80, tel: (021) 532-0313 (PABX), telex: (021) 36890, fax: (021) 532-1486, CP 4816. Telegramas: Editabril/Abril Press. Circulação desta revista: **1ª quinzena de março/93. Números atrasados:** ao preço da última edição em banca, por intermédio de seu jornaleiro ou no distribuidor das publicações Abril de sua cidade. Distribuída com exclusividade no país pela DINAP - Distribuidora Nacional de Publicações, São Paulo. **Serviço ao assinante:** tel. (011) 823-9222
Fotolito: Bureau Azul, Grafcolor, Fotoline Ltda.
ANER
IMPRESSA NA DIVISÃO GRÁFICA DA EDITORA ABRIL S.A

NÃO PERCA NA PRÓXIMA EDIÇÃO

DAQUI A DUAS SEMANAS NAS BANCAS

MEGA
HOOK

Lançado nos States para o Sega CD, este jogo está belíssimo e com uma trilha sonora de arrepiar

SNES
POCKY E ROCKY

Gráficos coloridos e desafio animal são o forte deste jogo, estrelado por uma garota e seu guaxinim

NES
LINUS
Divirta-se com as aventuras deste simpático extraterrestre, que precisa provar a existência da Terra aos moradores do seu planeta

SHOTS
Além da tela colorida, o novo game boy terá um chip capaz de rodar games com memória equivalente aos do Nintendo 8 bits. Leia esta e muitas outras novidades dos nossos espiões internacionais

AÇÃO GAMES. CADA DIA MELHOR.

PLAY

GAME
OVER

Tomar um copo de Ovomaltine é tão chocante
como detonar numa partida de videogame.
A única diferença é que com Ovomaltine,
você vai arrepiar sempre.

WANDE

Ovomaltine

É POWER!